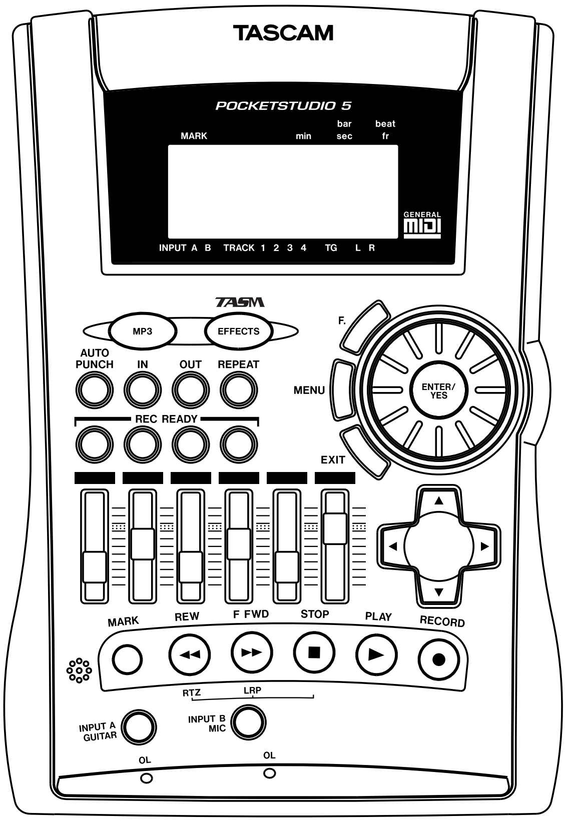
TASCAM
TEAC Professional Division

POCKETSTUDIO 5

4-Spurrecorder/MIDI-Arranger/MP3-Encoder



Referenzhandbuch

CAUTION
RISK OF ELECTRIC SHOCK
DO NOT OPEN

Achtung! Gefahr eines Stromschlags. Öffnen Sie nicht das Gehäuse. Es befinden sich keine vom Anwender zu wartenden Teile im Gerät. Lassen Sie das Gerät nur von qualifiziertem Fachpersonal reparieren.

Dieses Symbol, ein Blitz in einem ausgefüllten Dreieck, warnt vor nicht isolierten, elektrischen Spannungen im Inneren des Geräts, die zu einem gefährlichen Stromschlag führen können.

Dieses Symbol, ein Ausrufezeichen in einem ausgefüllten Dreieck, weist auf wichtige Bedienungs- oder Sicherheitshinweise in dieser Bedienungsanleitung hin.

Bitte tragen Sie hier die Modellnummer und die Seriennummern (siehe Geräterückseite) ein, um sie mit Ihren Unterlagen aufzubewahren.
Modellnummer__________________
Seriennummer __________________

ACHTUNG! Zum Schutz vor Brand oder Elektroschock:
Setzen Sie dieses Gerät niemals
Regen oder erhöhter Luftfeuchtigkeit aus.

Wichtige Sicherheitshinweise

Bitte lesen Sie die folgenden Sicherheitshinweise sorgfältig durch!

1. Bedienungsanleitung sorgfältig durchlesen – Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme alle Sicherheits- und Bedienungsanweisungen durch.

2. Bedienungsanleitung aufbewahren – So können Sie bei später auftretenden Fragen nachschlagen.

3. Alle Warnhinweise beachten – Dies gilt sowohl für alle Angaben am Gerät als auch in dieser Bedienungsanleitung.

4. Bestimmungsgemäßer Gebrauch – Benutzen Sie das Gerät nur zu dem Zweck und auf die Weise, wie in dieser Bedienungsanleitung beschrieben. Geben Sie das Gerät niemals ohne diese Bedienungsanleitung weiter.

5. Reinigung – Vor der Reinigung das Netzkabel abziehen. Keine Nass- oder Sprühreiniger verwenden. Mit einem feuchten Tuch reinigen.

6. Zusatzgeräte – Zusatzgeräte, die nicht mit den Herstellerempfehlungen übereinstimmen, können Schäden verursachen.

7. Aufstellung

a. **Untersatz** – Niemals einen instabilen Untersatz (fahrbares oder stationäres Gestell, Regal, Halterung, Tisch) verwenden. Andernfalls kann das Gerät herabfallen und hierdurch ernsthaft beschädigt werden sowie ernsthafte Verletzungen hervorrufen. Ausschließlich einen geeigneten und stabilen Untersatz (mitgeliefert oder vom Hersteller empfohlen) benutzen. Zur Befestigung unbedingt die Herstellerangaben beachten und ausschließlich empfohlenes Zubehör verwenden.

b. **Fahrbare Gestelle** – Plötzliche Richtungswechsel und zu rasches Beschleunigen/Bremsen sowie unebenen Untergrund vermeiden, da andernfalls Gestell und/oder Gerät umfallen können.



c. **Hitzeeinwirkung –** Das Gerät in ausreichender Entfernung zu Hitze abstrahlenden Vorrichtungen (Heizung, Ofen etc.) und anderen Geräten (Verstärker etc.) aufstellen.

d. **Belüftung –** Die Belüftungsöffnungen des Geräts dürfen niemals blockiert werden. Andernfalls können Überhitzung und Betriebsstörungen auftreten. Das Gerät daher niemals auf einer weichen Unterlage (Kissen, Sofa, Teppich etc.) aufstellen. Bei Einbau in einem Regal, Gestell- oder Einbauschrank unbedingt auf einwandfreien Temperaturausgleich achten. Die diesbezüglichen Herstellerangaben beachten.

e. **Nässe und Feuchtigkeit –** Gerät nicht in unmittelbarer Nähe zu Wasserbehältern (Badewanne, Küchenspüle, Schwimmbecken etc.) oder in Räumen betreiben, in denen hohe Luftfeuchtigkeit auftreten kann.

f. **Wand- und Deckenbefestigung –** Hierzu unbedingt die Vorschriften und Empfehlungen des Herstellers beachten.

g. **Außenantennen –** Beim Montieren einer Außenantenne besteht Lebensgefahr, wenn Netz- und Starkstromleitungen berührt werden. Außenantenne und zugehörige Kabel stets in ausreichendem Abstand zu Hochspannungs-, Licht- und anderen Stromleitungen montieren, so dass kein Kontakt möglich ist.

8. Spannungsversorgung – Sicherstellen, dass die örtliche Netzspannung mit der auf dem Gerät angegebenen Netzspannung übereinstimmt. Im Zweifelsfall den Fachhändler oder den verantwortlichen Energieversorger vor Ort befragen. Bei Geräten, die für Batteriebetrieb oder eine andere Spannungsquelle geeignet sind, die zugehörigen Bedienungshinweise beachten.

9. Netzkabel – Das Netzkabel so verlegen, dass es nicht gedehnt, gequetscht oder geknickt werden kann. Insbesonders darauf achten, dass keine Schäden am Stecker, an der Steckdose oder am Netzkabelausgang des Geräts auftreten können. Netzkabel niemals eigenmächtig umbauen, insbesondere die Schutzkontakte des Netzsteckers niemals abkleben.

10. Netzüberlastung – Netzsteckdosen, Verlängerungskabel oder Steckdosenverteiler niemals überlasten, da andernfalls Stromschlag- und Brandgefahr besteht.

11. Gewitter und Nichtgebrauch – Bei Gewittern und längerem Nichtgebrauch des Geräts den Netzstecker und das Antennenkabel herausziehen, um Schäden durch Blitzschlag und/oder Spannungsstöße zu vermeiden.

12. Eindringen von Fremdkörpern und Flüssigkeit – Niemals Gegenstände in die Geräteöffnungen einführen, es besteht Stromschlag- und Brandgefahr. Niemals offene Behälter mit Flüssigkeit auf das Gerät stellen, und sicherstellen, dass keine Flüssigkeit in das Geräteinnere eindringen kann.

13. Kundendienst – Niemals selbst Wartungsarbeiten vornehmen. Bei geöffnetem Gehäuse besteht Stromschlag- und Verletzungsgefahr. Wartungsarbeiten stets qualifiziertem Fachpersonal überlassen.

14. Schadensbehebung in Fachwerkstätten – In den folgenden Fällen müssen Prüf- und/oder Wartungsarbeiten von qualifiziertem Fachpersonal durchgeführt werden:

a. Bei beschädigtem Netzkabel oder Netzstecker.

b. Wenn sich Flüssigkeit oder Fremdkörper im Geräteinneren befinden.

c. Wenn das Gerät Nässe oder Feuchtigkeit ausgesetzt war.

d. Wenn bei vorschriftsgemäßer Handhabung Betriebsstörungen auftreten. Bei Störungen nur Gegenmaßnahmen ergreifen, die in der Bedienungsanleitung beschrieben sind. Andernfalls keine weiteren Schritte vornehmen, da hierdurch Schäden verursacht werden können, die Reparaturarbeiten durch Fachpersonal erfordern.

e. Wenn das Gerät einer heftigen Erschütterung ausgesetzt war oder anderweitig beschädigt wurde.

f. Bei Leistungsbeeinträchtigungen jeder Art.

15. Teiletausch – Wenn ein Teiletausch erforderlich wird, die Einhaltung der vom Hersteller vorgeschriebenen Ausführungen und technischen Kenndaten beachten. Nicht zulässige Teile können Brand, Stromschlag sowie andere ernsthafte Störungen verursachen.

16. Sicherheitsüberprüfung – Nach Kundendienst- und Reparaturarbeiten stets eine Sicherheitsüberprüfung vom Fachpersonal vornehmen lassen, um einwandfreien Betrieb zu gewährleisten.

Hinweis zur Funkentstörung

Dieses Gerät ist entsprechend Klasse A funkentstört. Es kann in häuslicher Umgebung Funkstörungen verursachen. In einem solchen Fall kann vom Betreiber verlangt werden, mit Hilfe angemessener Maßnahmen für Abhilfe zu sorgen.

Hinweis zum Stromverbrauch

Dieses Gerät verbraucht Ruhestrom, wenn sich der Netzschalter in Stellung OFF befindet.

1 – Was Sie über dieses Handbuch wissen sollten

Das *Einführungshandbuch* hilft Ihnen, das Pocketstudio 5 einzurichten und loszulegen.

Dieses *Referenzhandbuch* dagegen dient als Nachschlagewerk für die fortgeschrittenen Funktionen und unterstützt Sie dabei, aus dem Pocketstudio 5 den maximalen Nutzen zu ziehen.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht über alle Kapitel und deren Inhalt:

Kapitel	Beschreibung
1, „Was Sie über dieses Handbuch wissen sollten“ (S. 4)	Dieses Kapitel.
2, „Panorama und Klangregelung (EQ)“ (S. 5)	Wie Sie die „zusätzlichen“ Bereiche des Mixers im Pocketstudio 5 beherrschen. Klangeinstellungen an den Eingangssignalen und an den aufgezeichneten Signalen vornehmen und die Aufnahmespuren im Stereopanorama anordnen.
3, „Effekte“ (S. 7)	Wie Sie die drei internen Effektgeräte (zwei für die Eingänge, eine zum Abmischen) nutzen, um Ihre Aufnahmen professioneller klingen zu lassen.
4, „Rhythmusmuster – Die Patterns im Pocketstudio 5“ (S. 12)	Der eingebaute MIDI-Tongenerator ist sehr flexibel, wenn es um das Einrichten von Begleitspuren geht – neben dem Stil können Sie Akkordwechsel und Breaks an beliebigen Stellen wählen und Instrumente nutzen, die zu Ihrer Musik am besten passen.
5, „SMF-Dateien verwenden“ (S. 25)	Das Pocketstudio 5 kann nicht nur die eingebauten MIDI-Patterns, sondern auch übliche SMF-Dateien abspielen, zu denen Sie im Karaoke-Stil singen und spielen können.
6, „Weiterführende Optionen“ (S. 28)	Hier werden einige Merkmale behandelt, die Sie vermutlich nicht jeden Tag benutzen. Dazu zählen wiederholte Wiedergabe, automatisches Ein- und Aussteigen (Auto-Punch) und andere.
7, „Datenverwaltung“ (S. 39)	Wie Sie Daten verwalten (Songs usw.) und aus der Verbindung zwischen dem Pocketstudio 5 und Ihrem Computer das Beste herausholen.
8, „Technische Daten“ (S. 46)	Zahlen und Fakten über Ihr Pocketstudio 5.

Auf die Panorama- und Klangeinstellungen (ebenso wie den Hall, siehe „Hallgerät (Reverb)“ auf S. 10) greifen Sie entweder über das Hauptmenü zu, wie nachfolgend beschrieben, oder indem Sie die rechte und linke Cursortaste verwenden, während sich der Cursor in der obersten Zeile des Displays befindet.

Tonspuren im Panorama anordnen

In der Tontechnik bezeichnet man mit *Panorama* das Stereobild, das entsteht, wenn man einzelne Klangquellen mit unterschiedlicher Lautstärke auf einem rechten und auf einem linken Lautsprecher (oder Kopfhörer) wiedergibt.

Je genauer man die einzelnen Klangquellen Ihrer natürlichen Position entsprechend in diesem Stereobild anordnet, desto realistischer klingt die Aufnahme. Durch übertriebene Einstellungen lassen sich zudem Spezialeffekte erzielen.

Beim Pocketstudio 5 nutzen Sie Panoramaeinstellungen, um die vier Aufnahmespuren beim Abmischen in eine MP3-Datei im Stereobild anzuordnen.

WICHTIG

Es ist ebenfalls möglich, die Instrumente des Tongenerators im Stereopanorama anzuordnen. Einzelheiten dazu finden Sie in den Abschnitten „Rhythmusmuster – Die Patterns im Pocketstudio 5“ auf S. 12 und „SMF-Dateien verwenden“ auf S. 25.

Um die die räumliche Wirkung von Einzelinstrumenten weiter zu erhöhen, können Sie die Effekte FX1 und FX2, deren Ausgänge stereo sind, während der Aufnahme verwenden.

1 **Während die Statusseite angezeigt wird, drücken Sie MENU, gehen Sie zu `PAN`, und bestätigen Sie mit ENTER.**

```
Func    :PAN

 Tr1  Tr2  Tr3  Tr4
▶ C    C    C    C
```

2 **Gehen Sie zu einer der vier Spuren in der untersten Zeile des Displays.**

3 **Stellen Sie die Panoramaposition mithilfe des Rads ein (wenn Sie dies während der Wiedergabe Ihrer Aufnahmespuren tun, können Sie die Änderungen hören).**

Vollständig links wird als `L63`, die Mitte als `C` und vollständig rechts als `R63` dargestellt.

Klangregelung (EQ) verwenden

Die beiden Eingänge A und B wie auch die vier Aufnahmespuren können mit einem *EQ* (Equalizer) bearbeitet werden, um Höhen oder Bässe anzuheben oder abzusenken.

Der Eingangs-EQ beeinflusst den Klang des Signals, das auf die Spuren aufgezeichnet wird (wenn Sie beim Abmischen ein Instrument „live“ dazu spielen, beeinflusst er den Klang des Instruments in der Stereomischung). Der Spur-EQ hingegen wirkt sich auf den Klang der bereits aufgezeichneten Signale in der Stereomischung und an den Ausgängen aus.

Bei den meisten Stereoanlagen mit Klangregelung gibt es je einen Regler für Höhen und Tiefen (Bässe), die je einen festgelegten Tonbereich beeinflussen.

Bei den EQs des Pocketstudio 5 ist der Tonbereich (das so genannte *Frequenzband*) wählbar, das heißt Sie können bestimmen, welches Frequenzband *angehoben* oder *abgesenkt* werden soll, und Sie können wählen, um welchen Betrag dieses Band angehoben oder abgesenkt werden soll.

1 **Während die Statusseite angezeigt wird, drücken Sie MENU, gehen Sie zu `EQ`, und bestätigen Sie mit ENTER.**

```
Func    :EQ
Source ▶InputA
LowGain:   0 dB
LowFreq:1.6kHz ▼
```

2 **Gehen Sie mithilfe der Cursortasten zu `Source`, und wählen Sie die Quelle, die Sie beeinflussen möchten (`TR1`, `TR2`, `TR3`, `TR4`, `InputA` oder `InputB`).**

3 **Gehen Sie zu `LowGain`, und stellen Sie einen Wert für die Absenkung/Anhebung des Tieftonbereichs ein (`-12dB` bis `12dB` in 1-dB-Schritten).**

4 **Gehen Sie zu `LowFreq`, und wählen Sie das Frequenzband im Tieftonbereich, das Sie absenken oder anheben wollen.**

Folgende Frequenzbänder stehen zur Auswahl:

32Hz	125Hz	400Hz	950Hz
40Hz	150Hz	450Hz	1kHz
50Hz	175Hz	500Hz	1.1kHz
60Hz	200Hz	600Hz	1.2kHz
70Hz	225Hz	700Hz	1.3kHz
80Hz	250Hz	800Hz	1.4kHz
90Hz	300Hz	850Hz	1.5kHz
100Hz	350Hz	900Hz	1.6kHz

TIPP

Falls diese Zahlen Sie verwirren: Das mittlere C auf einer Klaviatur hat 512 Hz, das A darunter 440 Hz. Eine Oktave höher hat der jeweilige Ton die doppelte Frequenz, eine Oktave tiefer ist die Frequenz nur noch halb so groß.

5 **Gehen Sie mithilfe der Cursortasten weiter nach unten zu HiGain, und stellen Sie einen Wert für die Absenkung/Anhebung des Hochtonbereichs ein (-12dB bis 12dB in 1-dB-Schritten).**

6 **Gehen Sie zu HiFreq, und wählen Sie das Frequenzband im Hochtonbereich, das Sie absenken oder anheben wollen.**

Folgende Frequenzbänder stehen zur Auswahl:

1.7kHz	3.6kHz	9kHz
1.8kHz	3.8kHz	10kHz
1.9kHz	4kHz	11kHz
2kHz	4.5kHz	12kHz
2.2kHz	5kHz	13kHz
2.4kHz	5.5kHz	14kHz
2.6kHz	6kHz	15kHz
2.8kHz	6.5kHz	16kHz
3kHz	7kHz	17kHz
3.2kHz	7.5kHz	18kHz
3.4kHz	8kHz	

Die Pegelanzeigen aufnahmebereiter Spuren zeigen den Gesamtpegel des jeweiligen Signals einschließlich der Absenkung/Anhebung durch die EQ- und Effekteinstellungen an.

Bedenken Sie: Durch diese Einstellungen kann der Pegel so stark ansteigen, dass Verzerrungen in der Aufnahme entstehen. Behalten Sie die Pegelanzeigen deshalb immer im Auge, damit das Signal sauber bleibt.

WICHTIG

Viele Menschen hören oberhalb von15 kHz kaum noch etwas. Wenn Sie also das Gefühl haben, zwischen verschiedenen Einstellungen im Hochtonbereich keinen Unterschied zu hören, ist sehr wahrscheinlich Ihre natürliche Hörgrenze die Ursache dafür.

Das Pocketstudio 5 enthält zwei Effektgeräte in den Eingängen für die Aufnahme und ein Effektgerät, um die aufgenommenen Audiosignale beim Abmischen zu beeinflussen.

Außerdem gibt es zwei zusätzliche Effektgeräte, die Teil des MIDI-Tongenerators sind. Diese MIDI-Effekte lassen sich nicht für Audiosignale verwenden und haben mit den hier beschriebenen Effekten nichts zu tun.

Eingangseffekte

Die ersten beiden eingebauten Effektgeräte (FX1 und FX2) erreichen Sie über die **EFFECTS**-Taste.

WICHTIG

Wenn diese Taste nicht leuchtet, können Sie Änderungen an diesen Effekten nicht hören. Halten Sie die Taste einen Moment lang gedrückt, um das Effektgerät ein- oder auszuschalten.

Indem Sie die **EFFECTS**-Taste kurz drücken, wechseln Sie zwischen der aktuellen Displayseite und den FX1- und FX2-Seiten.

Zunächst rufen Sie eine Voreinstellung (Preset) auf, die Sie anschließend ändern und im Benutzerspeicher (User) ablegen können, um sie bei Bedarf wieder abzurufen.

Für beide Effektgeräte, FX1 und FX2, sind die gleichen Parameter verfügbar:

```
FX1    ▸TraDist
Ctgry  :EGTR
Param  :83
Bank   :Preset  ▾
```

Und auf einer weiteren Seite darunter:

```
In Lev:100
OutLev:100
Switch:on
Write ▸0         ▴
```

FXn Hier wird das aktuell gewählte Effektgerät (FX1 oder FX2) zusammen mit dem Namen der Effekteinstellung oder Benutzereinstellung angezeigt (siehe oben).

Ctgry Der Effekttyp (Category) der gewählten Effekteinstellung (siehe oben).

Param In jeder Voreinstellung (oder jeder Benutzereinstellung, die auf einer Voreinstellung beruht) gibt es einen veränderbaren Parameter. Welche Werte dieser Parameter annehmen kann, ist abhängig von dem zugehörigen Effekt.

Der Parameter wurde so gewählt, dass er das charakteristischste Merkmal eines Effekts beeinflusst. Wie sich dieser Parameter also letztlich auf den Klang auswirkt, kommt auf die Voreinstellung an, auf der die Effekteinstellung beruht.

Bank Hier wählen Sie zwischen den Voreinstellungen (`Preset`) und Einstellungen in der Benutzerbank (`User`).

In Level Der Signalpegel am Eingang des Effektgeräts (nachdem das Eingangssignal den Pegelregler auf der Frontseite passiert hat). Sie können hier einen Wert zwischen `0` und `127` einstellen.

Out Level Der Signalpegel am Ausgang des Effektgeräts (bevor das Signal auf die Spur(en) gelangt. Sie können hier einen Wert zwischen `0` und `127` einstellen.

Switch Mit diesem „Schalter" lässt sich der Effekt ein- (`on`) oder ausschalten (`off`). Denken Sie aber daran: Wenn hier `on` gewählt ist, können Sie den Effekt trotzdem nur dann hören, wenn auch die **EFFECTS**-Taste leuchtet.

Write Drücken Sie an dieser Stelle die rechte Cursortaste, um die aktuelle Einstellung (den `Param`-Wert) in einem der Benutzerspeicher abzulegen. Es gibt jeweils 50 solcher Benutzerspeicher für FX1 (bezeichnet mit `UA`) und für FX2 (bezeichnet mir `UB`).

```
Patch  :KotoDist
Write to  UA-50

  Write>>[ENTER]
```

Geben Sie zuerst mit dem Cursor und dem Rad einen Namen für die Einstellung ein, wie im *Einführungshandbuch* beschrieben.

Gehen Sie dann zur nächsten Zeile und wählen Sie einen Speicherplatz, auf dem die Einstellung abgelegt werden soll. Vorsicht: Es gibt hier keine Sicherheitsabfrage. Wenn der Speicherplatz bereits eine Einstellung enthält, wird diese überschrieben.

FX1

FX1 befindet sich zwischen **INPUT A** und den Aufnahmespuren. Diese Effekte sind vorrangig für elektrische oder akustische Gitarren und Bässe vorgesehen.

Folgende Voreinstellungen stehen zur Auswahl:

Name	Beschreibung
EGTR	**Einstellungen für E-Gitarre**
TraDist	Traditional distortion (herkömmliche Verzerrung) und Dopplung durch eine kurze Verzögerung (Delay)
Tube OD	Tube overdrive (Röhrenverzerrung) und Vibrato
BlueDrv	Blues-Verzerrung mit Auto-Wah Besonders geeignet für kurz gezupfte Anschläge
BlueSlid	Blues mit rechtem und linkem Tremolo
R.Bottom	80er Jahre Heavy-Rock
ClsRock1	Klassischer Sound eines britischen Gitarrenstacks der 70er
ClsRock2	Tieferer, klassischer Sound mit einem verstimmten Choruseffekt
MelSus	Weiche Einstellung mit langem Sustain Besonders geeignet, um mit einem vorderen Humbucker einen lieblichen Drive zu erzielen
SmthDist	Geeignet für Soli: Echo in Verbindung mit Overdrive
SpeeKing	Verzerrung für Single-Coil-Pickups
Heavy1	Röhrenverzerrung für Heavy-Rock
Heavy2	Fuzz und Flanger
Heavy3	Chorus und Verzerrung
Metal	Herkömmlicher Metal-Sound (Twin-Lead)
80sRock1	Schneidender Metal-Sound der 80er
80sRock2	Tieferes Echo und Höhenbeschneidung mit Verzerrung
90sRock	Helle Verzerrung und Reverb; gut geeignet für Soli
FstChor	Gut für Akkorde und Arpeggios mit einem Single-Coil-Pickup; ähnlich akustischer Gitarre
CompChr1	Für Single-Coil-Pickups: Chorus mit Vorverzögerung erweitert den höhenreichen Sound
CompChr2	Guter Begleitsound
Rhythm1	Ein Rhythmussound der besonderen Art
Rhythm2	Ruhiger Rhythmussound, geeignet für Jazz
Rhythm3	Härterer Rhythmussound
Funk	„Feder"-Effekt für Funk/Fusion-Begleitung
Groove	Flanger für Begleitung und Arpeggios
Country	Kurzes Echo und Kompression
Crying	Sehr ausdrucksvoll – mit verschiedenen Lautstärken erzielen Sie eine Vielzahl von Effekten
Weeping	Overdrive mit einem „großen Herz"

Name	Beschreibung
Fusion1	Lieblicher, anhaltender Overdrive
Fusion2	Lange Verzögerung und helle Verzerrung
ClnSolo	Ermöglicht Soli mit langem Sustain
PwrDist1	Röhrenverzerrung mit Echo
PwrDist2	Verzerrung mit tiefem Chorus für amerikanischen Rocksound
PwrDist3	Rauhe, metallische Verzerrung
PwrDist4	Gedoppelte, schneidende Verzerrung
Texas1	Klassischer Sound des Verstärkers mit dem schwarzen Panel
Texas2	Kräftiger, übersteuerter Sound
Texas3	Scharfer Overdrive-Sound
Texas4	Chorus und „gedehnter" Overdrive
Swingy	Mittenbetonter warmer Sound
FatJazz1	Geeignet für Jazz-Stücke mit Breaks
FatJazz2	Komprimierte, „fette" Jazz-Einstellung
R&B	Höhenanhebung mit rauhem Klang
ClnVerb	Klarer, lang anhaltender Sound
CtyBlues	Fett klingender Overdrive
LtlWing	Heller Crunch-Sound
CoolPick	Crisp 3D-Crunch-Sound
Fuzzy	Verwaschener, vertiefter Sound
Hazy	Trüber Sound für Single-Coil-Pickup
BritCln	Traditioneller, britischer Clean-Sound
PowChord	Verzerrung für Power-Akkorde
BmLead	Spezieller Lead-Sound mit einer Tonverschiebung um eine Septime und Verzerrung
FlngGtr	Höhen-Overdrive und Jet-Flanger
Oct.Dist	Split-Verzerrung, um eine Oktave tiefer gestimmt
PhaseRev	Phaser und Reverb für Begleitung
Ensemble	3D-Choruseffekt – gut geeignet mit Single-Coil-Pickups
Surf	West-Coast-Surf-Sound
Geige	Langsamer Anstieg – schön mit Humbucker
BlkPanel	Nachbildung eines berühmten Röhrencombos mit Federhall
UK Stack	Nachbildung des vermutlich berühmtesten Stacks der Welt
Jimi Box	Es gab nur einen Jimi und sein verzerrter Sound klang in etwa so
MBoogie	Sound eines berühmten Combos
HeartBrk	Röhrenstack bei geringer Verstärkung
GentWeep	Chorus und Verzerrung – super für „schreiende" Soli
Bfinger	Verzerrung und Chorus, gut geeignet für Finger-Picking
Tweed	Sound eines bestimmten stoffüberzogenen Verstärkers, geeignet für Blues mit dem vorderen Single-Coil-Pickup

Name	Beschreibung
RSCrunch	Warmer „crunchy“ Sound für Single-Coil
NightDrv	„A deeper shade of purple“; klingt gut mit Single-Coil
Ult.Funk	Ultimativer, schneidender Funky-Sound
Axe Bom	Heavy-Metal, doppelt scharf
Doctor	Halb hinunter getretenes Wah-Wah-Pedal
Sold No	Nachbildung eines hochwertigen Röhrenverstärkers
Run Away	Schneidender Sound (spielen Sie mit Plektrum)
Remains	Klang einer doppelhalsigen, 12-saitigen Gitarre
Nostalgi	Röhrenbasiertes Overdrive
RealDst1	Nur Verzerrung, wie mit einem großen Stack
RealDst2	Nur Verzerrung, wie mit einem berühmten kleinen Combo
RealDst3	Power-Röhrenverzerrung
RealDst4	Verzerrung mit Echo auf einem kleineren Combo
AGTR Einstellungen für Akustikgitarre	
Heaven	Hall mit Höhenanhebung; vermittelt einen geräumigen Eindruck
Stroke	Echo und Chorus; geeignet für Begleitgitarre
Solo	Für akustische Soli
Blues	Für akustische Blues-Slide-Technik
Arpeggio	Gezupfte Arpeggios klingen gut mit dieser Einstellung
12String	Nachbildung einer 12-saitigen Gitarre (Chorus und Exciter)
Crystal	Kristallklarer Sound, hebt die Höhen hervor und holt das Beste aus einer nicht so guten Gitarre

Name	Beschreibung
Nashvill	Ahmt den Nashville-Sound nach („fette“ Akustikgitarre)
Mellow	Weiche Einstellung mit Höhenfilter; zur Nachahmung von Nylonsaiten mit einer Stahlsaiten-Gitarre
ChorVib	Dichter Vibrato-Chorus
TremSolo	Stereo-Tremolo für Soli
BASS Einstellungen für Bassgitarre Die folgenden Einstellungen klingen am besten mit Bassgitarren – andere Quellen bringen vermutlich einen weniger guten Effekt hervor.	
Miller	Flanger für einen knackigen Bass-Sound
Singing	Singender Klang (Chorus und Verzerrung)
Fretless	Fretless-Sound
Chopper	Gut geeignet für Slap-Technik
Heavy	Heavy-Rock-Einstellung – Verzerrung verleiht dem Sound Tiefe
Peculiar	Warmer Basssound
RockBass	Verzerrte Einstellung mit Höhenanhebung für gezupften Bass
ELSE Weitere Einstellungen	
FX1 Thru	Kein Effekt (Signal wird unbearbeitet durchgeleitet)

Natürlich müssen Sie die Effekte nicht genau so einsetzen, wie sie hier eingeordnet sind. Eine Akustikgitarre kann durchaus auch mit einer Einstellung für E-Gitarre verwendet werden. Die Basseffekte jedoch klingen mit einer Gitarre vermutlich etwas seltsam.

FX2

FX2 befindet sich zwischen **INPUT B** und den Aufnahmespuren. Diese Effekte sind in erster Linie für Gesang vorgesehen, es gibt jedoch auch andere Einstellungen (für Schlagzeug und Percussion zum Beispiel).

Name	Beschreibung
VOCAL Einstellungen für Gesang und Sprache Andere Signalquellen klingen mit diesen Einstellungen möglicherweise seltsam.	
De-Esser	Verringert Zischlaute
Chorist	Chor-Effekt mittels Verstimmung
Emphasis	Bringt Stimmen mehr in den Vordergrund
Shout	Für laute, verzerrte Stimmen
Moody	Stimmungsvoller Effekt für leisere, weiche Gesangslinien

Name	Beschreibung
Response	Echo-Einstellung
Proclaim	„Echo plus“ – ein unverwechselbarer Sound
Quiverin	Zitternde Stimme mit Vibrato
Duet	Für zwei (männliche und weibliche) Sänger/innen und mehrstimmige Gruppen
Lo-Fi	Nachahmung eines Low-Fidelity-Systems (Höhen und Tiefen werden speziell behandelt)
Megaphon	Megaphon-ähnlicher Effekt
Screamin	Kreischender Flanger-Effekt
Panning	Stereoeffekt, bei dem das Quellsignal zwischen rechtem und linkem Kanal hin und her pendelt

Name	Beschreibung
DRUM **Einstellungen für Schlagzeug** Diese Effekte sind gut für Drumcomputer geeignet	
Groove	Groove-Einstellung mit Flanger
Stepping	Kurzes Echo mit ein paar Wierderholungen
TrnAroun	Ping-Pong-Stereoeffekt
GetSpace	Schlagzeughall
CsBottom	Effekt für klassisch basslastigen Sound
Trem.Pad	Weiterer Ping-Pong-Stereoeffekt
PerfrmEQ	Echo und Pendeleffekt

Name	Beschreibung
Lo-Fi	Low-Fidelity für Schlagzeug
Reverb	Einfacher Nachhall
Comp.	Einfacher Kompressor
Vibrato	Vibratoeffekt
Filter	Kreativer Tiefpassfilter-Effekt
ELSE **Weitere Einstellungen**	
FX2 Thru	Kein Effekt (Signal wird unbearbeitet durchgeleitet)

Hallgerät (Reverb)

Das Hallgerät ist nur beim Abmischen verfügbar. Sie können es für die vier aufgezeichneten Spuren und für die beiden Eingänge verwenden (wenn Sie beim Abmischen live dazu spielen oder singen).

Die sechs Eingangspegel (*Sendpegel*) lassen sich einzeln zwischen 0 und 127 einstellen, und der Gesamtpegel am Eingang kann ebenso wie der Pegel am Ausgang des Hallgeräts (*Returnpegel*) im gleichen Bereich angepasst werden.

Die Seite zum Einrichten des Hallgeräts erreichen Sie entweder über das Hauptmenü oder „seitwärts“ von den EQ- und PAN-Seiten aus (siehe „Panorama und Klangregelung (EQ)“ auf S. 5).

```
Func      REV   00
SendTr1▶  100
SendTr2:  100
SendTr3:  100      ▾
```

Die ersten vier Zeilen enthalten die Sendpegel der vier Aufnahmespuren (SendTr1 bis SendTr4), darauf folgen die Sendpegel der beiden Eingänge (SendInA und SendInB).

Die letzten beiden Zeilen dienen zum Festlegen des Master-Sendpegels, also der Summe aller Signale am Eingang des Hallgeräts (SendMst) und des Returnpegels (RtrnLev).

Für alle genannten Pegel können Sie einen Wert zwischen 0 und 127 einstellen.

Den Halleffekt anpassen Mit den folgenden Parametern lässt sich der Halleffekt in weiten Bereichen anpassen:

Time Die Zeit, die vergeht, bis der Hall abgeklungen ist. Eine längere Zeit erzeugt den Eindruck eines größeren Raums (eine Kathedrale hat eine längere Nachhallzeit als ein kleinerer Raum). Die Zeit kann einen Wert zwischen 0.1 Sekunden und 5 Sekunden annehmen.

PreDly (Pre-Delay): Die Vorverzögerung, also die Zeit zwischen dem Beginn des Schallereignisses und dem Beginn des Hallsignals. Schall benötigt Zeit, um sich fortzubewegen. Je weiter der Weg bis zur ersten reflektierenden Wand ist, desto später erreicht der Hall Ihre Ohren (Sie können das gut beobachten, wenn Sie sich in einer Kathedrale räuspern oder in die Hände klatschen). Die Vorverzögerung kann einen Wert zwischen 1 Millisekunde (tausendstel Sekunde) und 200 Millisekunden annehmen.

HiCut (High-Cut): Die Höhenabsenkung bestimmt, wie groß der Anteil der hohen Frequenzen im Hallsignal ist. Ein leerer Raum mit harten Flächen (Fliesen, Beton) klingt heller als beispielsweise ein mobliertes Zimmer, in dem die hohen Frequenzanteile nicht oder nur schlecht reflektiert werden. Je niedriger Sie diesen Wert wählen, desto lebendiger wird Ihr Hallraum klingen. Mögliche Werte sind 1 bis 100.

Density (Dichte): Die Dichte bestimmt, aus wie vielen Einzelreflexionen sich das Hallsignal zusammensetzt. Ein Raum mit wenigen großen und glatten Wänden erzeugt einen weniger dichten Hall als ein Raum, der aus vielen Einzelflächen besteht (hier kommen wir wieder auf die Kathedrale zurück). Wählen Sie hier einen Wert zwischen -80 und 80.

Attack (Einschwingzeit): Dieser Wert bestimmt, wie schnell das Hallsignal auf seinen Maximalwert ansteigt. Wählen Sie zwischen 0 und 127.

Beispieleinstellungen Hier finden Sie einige Beispiele für häufig verwendete Hallräume, die Sie als Ausgangspunkt für eigene Einstellungen nutzen können.

Mit dieser Einstellung entsteht ein geräumiger Eindruck wie in einer Halle:

Time	2.7
PreDly	49
HiCut	50
Density	75
Attack	36

Diese Einstellung wirkt wie ein kleiner, heller Raum:

Time	0.7
PreDly	28
HiCut	80
Density	47
Attack	32

Mit diesen Werten erzeugen Sie Live-Atmosphäre wie in einem großen Stadion:

Time	3.7
PreDly	68
HiCut	50
Density	80
Attack	33

Diese Einstellung bildet den Klang einer Instrumentenkabine in einem professionellen Aufnahmestudio nach:

Time	1.4
PreDly	47
HiCut	70
Density	61
Attack	100

4 – Rhythmusmuster – Die Patterns im Pocketstudio 5

Der MIDI-Tongenerator im Pocketstudio 5 ermöglicht auf einfache und schnelle Weise, ausgereifte Hintergrundmusik für Ihre Songs zu erstellen.

Die mitgelieferten Patterns umfassen viele professionell arrangierte Rhythmen, um Ihnen eine größtmögliche Auswahl für eigene Kompositionen zu bieten. Um die Patterns an Ihre Bedürfnisse anzupassen, können Sie die Tonart, die Spielreihenfolge und sogar die Instrumentierung ändern.

Da das Pocketstudio 5 sehr flexibel ist und Ihnen viele Auswahlmöglichkeiten bietet, sollten Sie sich für dieses Kapitel etwas Zeit nehmen, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Wir gehen davon aus, dass Sie das *Einführungshandbuch* zum Pocketstudio 5 bereits gelesen haben und mit der grundlegenden Bedienweise vertraut sind. Falls nicht, lesen Sie dort zumindest das Kapitel „Grundlegende Bedienung“ auf S. 15.

Ein Beispielsong

In unserem Beispiel arbeiten wir uns durch ein einfaches 12-taktiges Blues-Pattern mit einem Intro, einigen Strophen, einem Fill und einer weiteren Strophe in einem bluesigen Rock-’n’-Roll-Stil in E. Keine Sorge, wenn der 12-taktige Blues nicht Ihr Fall ist oder Sie eine andere Tonart bevorzugen – die Vorgehensweise hier lässt sich auf Ihren eigenen musikalischen Stil leicht übertragen.

Einen Stil wählen

Als erstes gilt es den Stil, also die musikalische Richtung zu wählen.

1 Vergewissern Sie sich, dass im `SYSTEM`**-Menü für** `TGMode Pattern` **gewählt ist.**

2 Öffnen Sie das `PATTERN`**-Menü:**

```
Ctgry◆Rock1
Style:60sHrock
Tempo:♩=100
Arnge:Preset   ▯▾
```

Mit der Option `Ctgry` (Category) wählen Sie eine Kategorie (die verschiedenen Stile sind in Kategorien unterteilt, um sie leichter zu finden).

3 Wählen Sie hier mit dem Rad `Rock3`**.**

4 Gehen Sie zur Option `Style`**, und wählen Sie mit dem Rad**`OldRckRol`**.**

```
Ctgry◆Rock3
Style:OldRckRol
Tempo:♩=167
Arnge:Preset   ▯▾
```

5 Schieben Sie den TG- und den MASTER-Fader nach oben, und drücken Sie PLAY, um das vorgegebene Pattern abzuspielen.

Wenn Sie genug gehört haben, drücken Sie **STOP** gefolgt von **REW**.

Den Song arrangieren

Unter *Arrangieren* verstehen wir hier das Anordnen der einzelnen Teile des Songs und nicht die Bearbeitung eines Musikstückes für andere Instrumente (die man ebenfalls so nennt).

Unser Song soll folgende Teile enthalten: 4 Takte Intro, 12 Takte Strophe (Typ A), weitere 12 Takte Strophe (Typ B), eine 8 Takte lange Brücke (Fill) von der B- zu einer weiteren 12 Takte langen A-Strophe und einen 2 Takte dauernden Schluss.

Für Arrangements gibt es zwei Speicherbereiche im Pocketstudio 5: *Preset* für Voreinstellungen (die man nicht editieren kann) und *User* für Benutzereinstellungen (das ist Ihr Speicherbereich!).Wenn Sie einen Song erstellen, werden die Voreinstellungen in den Benutzerbereich kopiert, wo Sie sie dann editieren können.

Benutzerbereich wählen Zuerst wählen wir den Benutzerbereich:

1 Gehen Sie mithilfe der Cursortasten zur Option `Arnge` **(arrange), und wählen Sie mit dem Rad** `User`**.**

```
Arnge◆User      ▯
Chord:▯
Drum :Standard▯
Bass :FingerBs▯
```

Mit dem Arrangieren beginnen Nun arrangieren Sie die einzelnen Teile:

2 Drücken Sie ►, um zur Arrangementseite zu gelangen:

```
   1-Intro ( 4)
   5-VerseA( 4)
   9-VerseA* 3
  12-FillAB( 1)
```

Jede Zeile auf dieser Seite stellt einen Abschnitt des Songs dar und hat drei Spalten:

Die **erste** Spalte zeigt die Nummer des Takts, mit der der Abschnitt beginnt (Strophe A beginnt hier mit dem fünften Takt).

Die **zweite** Spalte informiert über die Art des Abschnitts (Intro, Strophe usw.).

Die **dritte** Spalte zeigt, wieviele Takte dieser Abschnitt lang ist.

Sobald eine Zeile blinkt, können Sie Abschnitte einfügen oder löschen (siehe unten).

Vergewissern Sie sich, dass in der ersten Zeile `1-Intro (4)` steht. Das bedeutet: Spiele ab Takt 1 ein Intro-Pattern von 4 Takten Länge.

3 Drücken Sie ▼, um in die nächste Zeile zu gehen.

4 Drücken Sie ►, um die dritte Spalte (die Länge in Takten) zu markieren (der Wert blinkt).

5 Stellen Sie mit dem Rad `12` (Takte) ein.

Wie Sie sehen, ändern sich damit auch die Startpunkte der nächsten Abshnitte im Song (in der ersten Spalte). Sobald Sie die Länge eines Abschnitts auf einen Wert eingestellt haben, der von der Voreinstellung abweicht, wird ein Stern (*) angezeigt.

6 Drücken Sie ▼, um zur dritten Zeile zu gehen.

Die dritte Spalte ist bereits markiert (blinkt).

7 Stellen Sie auch hier mit dem Rad 12 ein, und drücken Sie dann ◄, um einen Typ für diesen Abschnitt zu wählen.

8 Wählen Sie mit dem Rad `VerseB` für diesen (den dritten) Abschnitt.

9 Verfahren Sie mit den weiteren Abschnitten auf die gleiche Weise, bis die ersten sechs Abschnitte Ihres Songs wie folgt aussehen:

```
 1-Intro ( 4)
 5-VerseA*12
17-VerseB*12
29-FillAB* 8
37-VerseA*12
49-Ending( 2)
```

TIPP

Sie können auch die unten beschriebene Kopierfunktion verwenden, um diesen Vorgang zu beschleunigen. Allerdings ist es ratsam, zuvor die Akkorde festzulegen (siehe „Akkorde festlegen" auf S. 14), um sich später weitere Arbeit zu ersparen.

Abschnitte entfernen Nun enthält Ihr Song aber noch Abschnitte aus der Voreinstellung, die nicht benötigt werden, und zwar ab Takt 51. Diese entfernen Sie folgendermaßen:

10 Gehen Sie zu dem Abschnitt, den Sie entfernen möchten, und markieren Sie mit den Tasten ◄ und ► alle drei Spalten, so dass *die gesamte Zeile blinkt*.

11 Drehen Sie das Rad *entgegen* dem Uhrzeigersinn.

Der Abschnitt wird entfernt.

12 Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis hinter `49-Ending` nur noch `---SongEnd---` angezeigt wird.

Sie können nicht alle Abschnitte eines Songs löschen – es muss zumindest ein Abschnitt vorhanden sein.

13 Wenn Sie den Song so arrangiert haben, drücken Sie EXIT, um zur übergeordneten Pattern-Seite zu gehen.

Abschnitte hinzufügen Selbstverständlich können Sie Ihrem Song auch Abschnitte hinzufügen.

1 Gehen Sie zu dem Abschnitt, vor dem ein neuer Abschnitt eingefügt werden soll, und markieren Sie mit den Tasten ◄ und ► alle drei Spalten, so dass die gesamte Zeile blinkt.

2 Drehen Sie das Rad *im Uhrzeigersinn*. Ein neuer Abschnitt wird eingefügt, den Sie nun editieren können (Typ und Länge).

WICHTIG

Ein Song kann maximal 100 Abschnitte und höchstens 999 Takte enthalten.

Bereiche kopieren und einfügen Um die Arbeit des Arrangierens zu vereinfachen, haben Sie die Möglichkeit, Songteile zu kopieren und an anderer Stelle einzufügen (ähnlich wie Sie es vom Computer her kennen).

1 Gehen Sie im Menü `PATTERN` zur Option `Copy`,

```
Inst1:DistGtr  ■
Inst2:DistGtr  ■
Write:■
Copy  ◆■           ⇕
```

und drücken Sie die rechte Cursortaste:

```
In   ◆   1-Intro
Out  :   1-Intro
To   :   5-VerseB▾
    Sure>>[ENTER]
```

2 Gehen Sie zu `In`, und wählen Sie mit dem Rad den ersten Abschnitt des Bereichs, der kopiert werden soll.

3 Gehen Sie anschließend zu `Out`, und wählen Sie mit dem Rad den letzten Abschnitt des Bereichs, der kopiert werden soll.

Wenn Sie nur einen Abschnitt kopieren wollen, wählen Sie diesen sowohl als `In`-Punkt wie auch als `Out`-Punkt (wie den `Intro`-Abschnitt in diesem Beispiel).

4 Gehen Sie zu `To`, und wählen Sie mit dem Rad den Abschnitt, vor dem die Kopie eingefügt werden soll.

5 Gehen Sie schließlich zu `Time`, und wählen Sie hier, wie viele Kopien des Bereichs zwischen `In` und `Out` eingefügt werden sollen (bis zu 99 sind möglich).

6 Drücken Sie ENTER, um den Kopiervorgang auszuführen.

WICHTIG

Es ist nicht möglich, als Ziel der Kopie (`To`-Punkt) eine Stelle zwischen dem `In`- und dem `Out`-Punkt zu wählen.

Beim Kopieren wird nicht nur das Rhythmusmuster vervielfältigt, sondern auch alle Akkordwechsel in diesen Abschnitten. Wenn Ihr Song also häufige Akkordwechsel beinhaltet, die in den entsprechenden Abschnitten gleich bleiben, brauchen Sie diese Akkordwechsel nur einmal einzurichten und können sie anschließend kopieren.

Bereiche löschen Sie können auch mehrere Abschnitte eines Songs auf einmal löschen. Mit der Löschfunktion geht das sehr einfach:

1 Gehen Sie im Menü `PATTERN` zur Option `Del`,

```
Inst2:DistGtr  ■
Write:■
Copy  :■
Del   ◆■           ⇕
```

und drücken Sie ENTER:

```
In   ◆   1-Intro
Out  :   1-Intro  ▾

   Sure?>>[ENTER]
```

2 Gehen Sie zu `In`, und wählen Sie mit dem Rad den ersten Abschnitt des Bereichs, der gelöscht werden soll.

3 Gehen Sie anschließend zu `Out`, und wählen Sie mit dem Rad den letzten Abschnitt des Bereichs, der gelöscht werden soll.

Wenn Sie nur einen Abschnitt löschen wollen, wählen Sie diesen sowohl als `In`-Punkt wie auch als `Out`-Punkt.

4 Drücken Sie ENTER, um den Löschvorgang auszuführen.

WICHTIG

Durch diesen Vorgang werden nur die Patterndaten gelöscht. Aufgezeichnete Audiodaten bleiben davon unberührt.

Akkorde festlegen

In unserem Beispiel beschränken wir uns auf einen sehr einfachen Song – die Wahl der Akkorde mag Ihnen deshalb etwas einfallslos erscheinen. Wenn Sie die Übung erst einmal hinter sich und das Prinzip verstanden haben, werden Sie auch interessantere Songs komponieren können.

Der endgültige Ablauf in unserem Beispielsong soll folgendermaßen sein:

Songabschnitt	Takt	Akkord
Intro	1	E
	2	(E)[a]
	3	(E)
	4	E / B7

Songabschnitt	Takt	Akkord
Strophe 1 (Verse A)	5	(E)
	6	(E)
	7	(E)
	8	(E)
	9	A
	10	(A)
	11	E
	12	(E)
	13	B
	14	A
	15	E
	16	(E)/ B7
Strophe 2 (Verse B)	17	E
	18	(E)
	19	(E)
	20	(E)
	21	A
	22	(A)
	23	E
	24	(E)
	25	B
	26	A
	27	E
	28	(E)/ B7
Mittlere 8 (FillAB)	29	E7
	30	(E7)
	31	A7
	32	E7
	33	B7
	34	A7
	35	E7
	36	(E7)/ B7
Strophe 3 (Verse A)	37	E
	38	(E)
	39	(E)
	40	(E)
	41	A
	42	(A)
	43	E
	44	(E)
	45	B
	46	A
	47	E
	48	(E)/ B7
Schluss (Ending)	49	Bm7
	50	E7

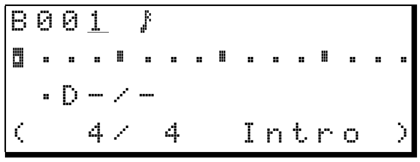
a. Auf dem Pocketstudio 5 werden Akkorde, die vom vorherigen Takt weitergeführt werden, in Klammern dargestellt.

Wie gesagt, das hier ist keine große Kunst. Es erklärt aber, wie man Akkordwechsel festlegt!

TIPP

Wenn Sie eigene Songs oder eine eigene Komposition eines vorhandenen Songs schreiben, ist eine solche Tabelle eine gute Hilfe für die Programmierung der Akkorde im Pocketstudio 5.

1 Gehen Sie im PATTERN-Menü zur Option Chord, und drücken Sie ►.



Die erste Zeile auf dieser Seite zeigt die Nummer des aktuellen Takts gefolgt von der Note, in die dieser Takt für Akkordwechsel unterteilt ist (hier sind es Sechzehntelnoten; siehe auch „Weitere Informationen über Akkordfolgen“ auf S. 20).

In der nächsten Zeile werden die Stellen angezeigt, an denen *Akkordwechsel* erfolgen können. Da wir in diesem Beispiel einen Viervierteltakt und Sechzehntelnoten gewählt haben, können Akkordwechsel also am Beginn einer jeden Sechzehntelnote erfolgen. Zudem werden die Taktunterteilungen durch etwas größere Punkte angezeigt (8 – vier Stück bei einem Viervierteltakt).

Die Zeile darunter beinhaltet den Akkord, der an dem gewählten Wechselpunkt gespielt werden soll.

Die unterste Zeile dient nur zur Information. Sie zeigt die Taktart und den aktuellen Songabschnitt an.

WICHTIG

Auf dieser Seite des Displays wird der Cursor immer durch einen Unterstrich dargestellt.

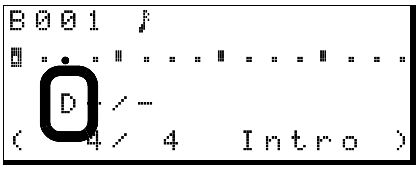
Die Taktnummer sollte 001 sein (falls nicht, stellen Sie sie mit dem Rad ein). Um das Notensymbol dahinter kümmern wir uns hier nicht weiter.

2 Gehen Sie mithilfe der Cursortasten zum ersten Punkt in der zweiten Zeile (·).

Damit an dieser Stelle ein Akkordwechsel erfolgt, muss der Punkt invers sein (▮). Dies erreichen Sie mithilfe des Rads.

3 Drehen im Uhrzeigersinn aktiviert den Akkordwechselpunkt, Drehen entgegen dem Uhrzeigersinn deaktiviert ihn.

4 Gehen Sie in die dritte Zeile zum Feld für den Grundakkord:



5 Wählen Sie mit dem Rad E als Grundakkord aus.

In der Standardeinstellung ist der Grundakkord E-Dur, Sie müssen also nichts weiter tun.

WICHTIG

Auf dieser Displayseite beginnt die Tonleiter bei C und steigt in Halbtonschritten auf bis zum B (wie unser H in den USA und in manchen anderen Staaten genannt wird). Hier werden keine Erhöhungen dargestellt, deshalb gilt:

Displayanzeige	entspricht
Db	C#
Eb	D#
Gb	F#
Ab	G#
Bb	A#

6 Gehen Sie wieder in die erste Zeile, und wählen Sie mit dem Rad den vierten Takt (004).

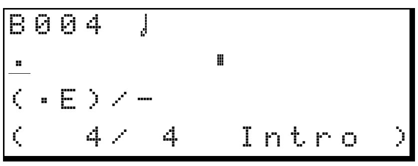
Falls die zweite Zeile irgendwelche inversen Punkte (▮) enthält, benutzen Sie die Cursortasten und das Rad (entgegen dem Uhrzeigersinn drehen), um diese Akkorwechsel zu deaktivieren.

Beachten Sie: Wenn ein Akkord von einem vorangehenden Akkordwechsel fortgeführt wird, erscheint die Akkordbezeichnung in Klammern.

In der Mitte von Takt 004 werden wir den Wechsel von E nach B7 vollführen. Zu diesem Zweck werden wir die Anzeige der Wechselpunkte auf halbe Noten umstellen.

7 Gehen Sie zum Notenzeichen in der obersten Zeile, und drehen Sie das Rad *entgegen dem Uhrzeigersinn*, bis ♩ angezeigt wird (genau genommen ist das nicht nötig, aber es vereinfacht die Sache, wenn weniger Wechselpunkte angezeigt werden).

Mit der Änderung des Notenzeichens ändert sich zugleich die Anzahl der Wechselpunkte in der zweiten Zeile:



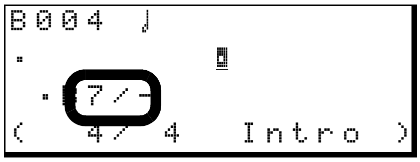
8 Gehen Sie zum ersten Punkt, und vergewissern Sie sich, dass der Grundakkord noch immer E ist.

Das E wird in Klammern dargestellt, weil es von Takt 001 fortgeführt wurde.

9 Gehen Sie nun zum zweiten Punkt, und aktivieren Sie ihn mit dem Rad, so dass er invers dargestellt wird.

10 Gehen Sie in die nächste Zeile, und wählen Sie B als Grundakkord.

11 Gehen Sie mithilfe der Cursortaste ► nach rechts neben das B, und wählen Sie mit dem Rad 7 als Akkordvariante.



WICHTIG

Wenn kein Akkordwechsel aktiviert ist (▪), ist es nicht möglich, den Cursor von einem Punkt in der zweiten Zeile zum Grundakkord oder zur Akkordvariante zu bewegen. Um den Grundakkord und die Akkordvariante ändern zu können, müssen Sie also immer von einem aktivierten Akkordwechselpunkt aus in die dritte Zeile gehen.

Die weiteren Felder, die Sie hier in der dritten Zeile sehen, werden später erläutert. Im Augenblick wollen wir uns nur auf das Einrichten des Beispielsongs konzentrieren.

Dies ist die grundsätzliche Vorgehensweise für das Einrichten von Akkorden in einem Song: Zu der Stelle im Takt gehen, an der ein Akkordwechsel erfolgen soll, den Akkordwechselpunkt aktivieren und dann den Akkord ändern.

12 Wiederholen Sie diese Schritte für alle Akkordwechsel im Song mithilfe der Liste, die wir zuvor erstellt haben.

13 Speichern Sie den Song, wie im nächsten Abschnitt beschrieben.

TIPP

Sie können viel Zeit sparen, wenn Sie die Akkordwechsel zunächst für einzelne Abschnitte wie Strophe und Refrain festlegen, und diese Abschnitte anschließend kopieren und einfügen (siehe „Bereiche kopieren und einfügen“ auf S. 13).

Den Song speichern Es ist wichtig, dass Sie nach dem oben beschriebenen Festlegen die Akkordwechsel speichern. Wenn Sie es nicht tun, und das

Pocketstudio 5 wird ausgeschaltet, ist all Ihre mühevolle Arbeit verloren!

1 **Wenn Sie alle Akkordwechsel festgelegt haben, drücken Sie zweimal EXIT, um zum Hauptmenü zurückzukehren.**

2 **Öffnen Sie das `CARD`-Menü, wählen Sie `SONG SAVE`, und drücken Sie ENTER.**

3 **Drücken Sie ENTER (zweimal), um die Sicherheitsfragen mit „Ja" zu beantworten und den Song zu speichern.**

Der vorhandene Song wird überschrieben.

Die Akkordfolge und der Songablauf sind nun gespeichert und können bei Bedarf wieder abgerufen werden.

Instrumentierung im Pattern ändern

Nachdem Sie die Akkorde und Patterns eingerichtet haben, können Sie nun die Instrumentierung in den einzelnen Patterns ändern.

Jedes Pattern kann bis zu vier Instrumente enthalten: Das Schlagzeug (zählt als ein Instrument), ein Bass und zwei weitere Instrumente. Den gesamten Ausgangspegel des Tongenerators beeinflussen Sie mit dem **TG**-Fader, jedoch lassen sich auch die einzelnen Instrumente im Pattern vielfältig anpassen.

1 **Wählen Sie im Menü `PATTERN` einen Instrumentierungsteil (`Drum`, `Bass`, `Inst1` oder `Inst2`), und drehen Sie das Rad, um ein anderes Instrument zu wählen.**

Vielleicht gefallen Ihnen die voreingestellten Instrumente in den Blues-Patterns schon ganz gut, aber lassen Sie uns trotzdem ein wenig damit experimentieren.

Sie werden feststellen, dass sich für `Drum` nur verschiedene Schlagzeugsets und für `Bass` nur unterschiedliche Bässe wählen lassen. Für `Inst1` und `Inst2` können Sie jeweils ein beliebiges Instrument aus den verfügbaren Instrumenten wählen.

2 **Um Lautstärke, Panoramaposition usw. für das gewählte Instrument einzustellen, drücken Sie ►.**

```
Inst  ♦OverDr
level:100
Pan   :R  1
Rev   :100
```

Mit dem Cursor und dem Rad können Sie folgende Werte ändern:

Anzeige	Bedeutung	Minimum	Maximum
`Level`	Pegel des Instruments im Mix	`0`	`127`
`Pan`	Die Position des Instruments im Stereopanorama	`L63`	`R63`[a]
`Mute`	Instrument stumm	`off`	`on`
`Rev`	Pegel des Instruments, der an den Hall des TG gesendet wird	`0`	`127`
`Cho`	Pegel des Instruments, der an den Chorus des TG gesendet wird	`0`	`127`
`KeyTr`	Die Tonhöhe über oder unter der Voreinstellung in Halbtönen	`-36`	`36`

a. Die Mittelstellung wird als `C` dargestellt.

So haben Sie die Möglichkeit, die Instrumentierung der Patterns genau an Ihre Erfordernisse anzupassen.

3 **Wenn Sie fertig sind, drücken Sie EXIT.**

Instrumentierung für Fortgeschrittene

Wir haben bereits erwähnt, dass Bassinstrumente zunächst nur im Instrumentierungsteil `Bass` verwendet werden können. Wenn Sie dies ändern wollen, können Sie die Instrumentierung im `TG`-Menü ändern. Einzelheiten dazu siehe „Instrumentierung und andere Parameter der SMF-Datei ändern" auf S. 27.

Hierbei sind die Instrumente folgenden MIDI-Kanälen zugeordnet: Bass – Kanal 2, Instrument 1 – Kanal 3, Instrument 2 – Kanal 4, Schlagzeug – Kanal 10.

Ein externes MIDI-Instrument zu den Patterns spielen Sie können ein MIDI-Keyboard oder einen anderen Controller mit dem MIDI-Anschluss des Pocketstudio 5 verbinden und zu den Patterns live spielen. Dieses Instrument kann zwar nicht auf eine Spur aufgezeichnet werden, es lässt sich aber entweder beim Abmischen oder beim Kopieren von Spuren (Track-Bouncing) zusammen mit den Patterns aufnehmen.

Das MIDI-Instrument wird nur auf MIDI-Kanal 1 empfangen. Wählen Sie daher im `TG`-Menü für MIDI-Kanal 1 aus, welches Instrument gespielt werden soll.

Weitere Informationen über Patterns

Nachfolgend finden Sie weitere Informationen über die im Pocketstudio 5 enthaltenen Patterns.

Kategorien und Stile

Die folgende Tabelle zeigt die verfügbaren Patternkategorien und -stile mit einer kurzen Beschreibung. Bedenken Sie, dass es nicht möglich ist, eine andere Kategorie oder einen anderen Stil während der Wiedergabe zu wählen (Sie müssen erst **STOP** drücken):

Category	Style	Beschreibung
Rock1	90sHrock	Rock-Pattern der 90er
	80sHrock	Rock-Pattern der 80er
	70sHrock	An die 70er Jahre angelehnter, britischer Rock
	70sHrock2	Treibender, britischer Rock der 70er
	60sHrock	Gitarrenbasierter Psychedelic-Rock im Stil der 60er
	HrockShfl	Hardrock mit Shuffle-Beat
	HvyRock	Heavy-Rock
	GlamRock	Stil einer der berühmtesten Glamour-Rock-Bands
	Grunge	Der „Seattle-Sound“
Rock2	SpdMetal	Speed-Metal
	HvMetal	Solider Heavy-Metal-Rhythmus
	Thrash	Schneller Thrash
	DeathMtl	Klassischer Dark-Metal-Rhythmus
Rock3	Shuffle1	Shuffle-basierter Rock
	Shuffle2	Langsamerer, leichterer Shuffle
	80sVintag	Rock-Sound aus den 80ern mit akustischem Einschlag
	70sVintag	Rock-Sound der 70er
	Blues	Blues-basierter Rock
	70sRckRol	Rock ’n’ Roll im Stil der 70er
	Alternatv	„Alternativer“ Sound der 90er
	PianoTrio	Klavier, Bass und Schlagzeug spielen Rock
	Progress	Progressiver Rock der 70er mit Hammond/Synthesizer
	LiverPool	Die Stadt in England ist berühmt dafür, viele Gruppen hervor gebracht zu haben – dieses Pattern bezieht sich auf eine ganz bestimmte!
	Electric	Synthesizer-basierter Rock
	LatinRock	Rock mit lateinamerikanischem Einschlag in Verbindung – spielen Sie eine schöne Sologitarre dazu
	JungleR	Rock (Drum ’n’ Bass)
	80sIrish	Stil einer irischen Band, die die Welt erobert hat
	Surf	Klassischer California-Surf-Sound (und Sie kriegen nicht mal nasse Füße!)
	OldRckRol	Zurück in die 50er mit diesem Pattern
	Rockabily	Gitarre, minimalistisches Schlagzeug und Standbass für diesen Rockabilly-Sound
	C&WRock	Wo sich Country, Western und Rock treffen
	C&W16rock	16-taktige Version von C&Wrock

Category	Style	Beschreibung
Ballad	90'sPop	In den 90ern berühmt gewordener Popstil mit Wurlitzer-artigem E-Piano
	Organ	16-taktige Ballade mit Hammond-basierter Begleitung
	PianoPop	Klassisch langsame Ballade auf Klavierbasis
	HardRock	Das passiert, wenn Hardrock-Bands Balladen spielen
	SlowBlues	Langsame, gefühlvolle Blues-Ballade
	16Beat	16-taktige Ballade
	Unplugged	Ballade auf Basis von Akustikgitarre
	AOR	Percussion mit leichtem Latin-Einschlag
	Fusion	Jazz und Soul in dieser Popnummer
Pop	LitePop	Klassischer Stil eines Popsongs
	AOR1	Begleitung leicht funky
	AOR2	Popbegleitung auf Synthesizerbasis
	16Beat	Rhythmusgitarre mit einem Hauch von Latin-Percussion
	BritPop	Klassischer, britisch Popsound
	24beat	Schwungvoller 24-taktiger Pop
	80sBritish	Ein fesselnder Sound!
R&B	Funk1	Bläsereinwürfe charakterisieren diesen klassischen Funk
	Funk2	Von einem Wah-Wah-Rhythmus getriebener Funk-Groove
	Motown	Aus den goldenen Tagen des 8-taktigen Detroit-R&B
	Soul	Klassischer Soul-Groove der 70er
	R&B1	Moderne R&B-Rhythmen
	R&B2	R&B mit einem interessanten Gitarrenteil
	90'sBlues	Blues zeitgemäßaktuell mit Slap-Bass
	6/8R&B	R&B im Sechsachteltakt
	BluesShuf	Hammond/Gitarre gepaart für einen Blues-Shuffle
	Gospel	Gospelartiger R&B
	Oldies	Spielen Sie sich hiermit in die Vergangenheit!
Dance	HipHop	Langsamerer Hip-Hop (achten Sie auf die Scratches)
	R&bHipHop	Schnellerer Hip-Hop-Dance-Groove auf R&B-Basis
	JazHipHop	Jazz-Riffs und -Betonung mit Hip-Hop-Rhythmus
	Bigbeat	Der große Beat
	Techno	Techno-artige Dance-Grooves
	DrumNbass	Jungle
	House	House-Dance-Mix
	Disco	Klassischer Disco-Sound
Jazz	BrshSwing	Langsame, klassische Begleitung, ideal für ein rauchiges Sax-Solo
	Combo	Klavier, Schlagzeug und Bass – fügen Sie nur noch Ihre eigene Begabung hinzu!
	Cool	Laid-back und rhythmisch
	FastBeBop	So cool, dass Ihre Ohren gefrieren werden!
	Waltz	Im 6/8- statt im 3/4-Takt, aber immer noch ein Waltzer!
	BigBand	Der großartige Sound einer straffen Bläsersektion im klassischen Stil
	5/4Jazz	Der einst berühmte 5/4-Stil Mal sehen, ob Sie den Erfolg wiederholen können!
	AcidJazz	Grooviger Jazz
Fusion	ContempoF	Zeitgenössischer Fusion-Stil
	Samba	Latin-Percussion ergänzt das Gefühl dieser Samba-Begleitung
	Funk1	Funk getrieben von einem Slap-Bass
	Funk2	Schneller und weniger geradlinig als Funk1
	HighTec	Schneller und wilder High-Tech-Fusion
	24beatF	Recht schöner 24-taktiger Fusion

Category	Style	Beschreibung
Country	Western	Yeeee-hah! Klassischer Western-Rythmus
	Folk	Folk-Ballade im Country-Stil
	Ballad	Triolische Ballade im Nashville-Stil
	Waltz	3/4-Rythmen im Country-Stil
	Bluegrass	Downhome pickin‘
	CajunRock	Country im Louisiana-Stil
	Dixie	Klassischer New-Orleans-Sound
Latin	Salsa	Heißer, feuriger NY-Kuba-Groove für lateinamerikanische Stücke
	Samba	Der Samba darf nirgends fehlen
	Bossa	Das waren noch Zeiten, als alle Drumcomputer Bossa Nova gespielt haben! Dies ist die moderne Version.
	Mambo	Der kubanische Momabo in moderner Fassung
	ChaCha	Klassischer Cha-Cha-Cha
	Rumba	Immer wieder ein Favorit unter den lateinamerikanischen Rhythmen
	Caribben1	Calypso-Zeit! Hol den Rum raus!
	Caribben2	Mehr Calypso (mit Steel-Drums)
World	Reggae1	Landen Sie Ihren besten Treffer mit diesem Pattern!
	Reggae2	Jmaica-Rhythmus mit gewichtigem, treibenden Bass
	Reggae3	Klassischer, melancholischer Beat basierend auf Bläsern
	Ska	Jamaica der 60er verbunden mit den spätern 70ern aus London (und Coventry)

Weitere Informationen über Akkordfolgen

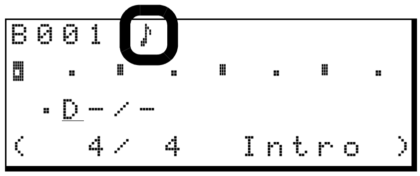
In unserem Beispielsong haben wir nur wenige Akkorde verwendet. Das Pocketstudio 5 ist fähig, nahezu jede beliebige Akkordfolge zu spielen, die sich im westlichen Notensystem schreiben lässt.

Akkordwechselpunkte

Zunächst lassen sich Takte unterteilen, um Akkordwechsel an unterschiedlichen Stellen einzufügen. Dazu kann zwischen folgenden Notensymbolen gewählt werden:

𝅝	ganze Note
𝅗𝅥	halbe Note
♩3	Vierteltriole
♩	Viertelnote
♪3	Achteltriole
♪	Achtelnote
𝅘𝅥𝅯	Sechzehntelnote

Wenn diese Einstellung in der ersten Zeile des Displays getroffen wurde, zeigt die zweite Zeile die Unterteilung des aktuellen Takts entsprechend an. Hier sehen wir einen 4/4-Takt, der in Achtelnoten unterteil ist, so dass der Akkord an maximal acht Stellen inb diesem Takt wechseln könnte.



Wenn Sie in die zweite Zeile gehen, können Sie den Cursor mit ◄ und ► zu dem gewünschten Wechselpunkt bewegen und mit dem Rad einen Akkordwechsel aktivieren (Drehen im Uhrzeigersinn) oder deaktivieren (Drehen entgegen dem Uhrzeigersinn).

Einen aktivierten Akkordwechselpunkt erkennen Sie an folgendem Symbol: ▮.

Ein nicht aktivierter Wechselpunkt wird entweder durch das Symbol ▪ (wenn es sich um einen Zähler handelt) oder durch das Symbol ▫ gekennzeichnet (andere Stellen im Takt).

Wenn der Cursor einen aktiven Wechselpunkt markiert, gehen Sie mit ▼ in die dritte Zeile, um den neuen Akkord einzustellen.

Auswirkungen auf die Akkordwechsel beim Ändern und Einfügen von Songabschnitten

Wie bereits erläutert, ist es möglich die Struktur eines Songs zu ändern, indem man Abschnitte ändert oder einfügt (siehe „Den Song arrangieren“ auf S. 12).

Welche Akkorde in solchen neu eingefügten Abschnitten enthalten sind, ist abhängig davon, ob beim Arrangieren des Songs aus die Voreinstellungen (Preset-Bereich) oder die Benutzereinstellungen (User-Bereich) gewählt sind (siehe „Benutzerbereich wählen“ auf S. 12).

Wenn Sie sich im Preset-Bereich befinden und einen neuen Abschnitt in Ihren Song einfügen oder den Typ eines Abschnitts ändern, werden die werksseitig festgelegten Akkordwechsel für diesen Abschnitt beibehalten.

Wenn Sie sich dagegen im User-Bereich befinden und einen neuen Abschnitt einfügen, enthält der gesamte Abschnitt nur einen einzigen Akkord, nämlich den letzten Akkord des vorherigen Abschnitts in Ihrem Song. Da es sich dabei um einen fortgeführten Akkord handelt, wird dieser in Klammern angezeigt (z.B. (·Dbm7/-)).

Ändern Sie einen vorhandenen Abschnitt im User-Bereich, bleiben die Akkordfolgen die gleichen, jedoch ändern sich die tatsächlich gespielten Noten.

Dies bedeutet, Sie können im Preset-Bereich sehr schnell Songs erstellen, indem Sie die vorgegebenen Akkordfolgen als Grundlage verwenden. Weitere Änderungen (Löschen ungewollter Akkordwechsel usw.) ist dann auf einfache Weise möglich, indem Sie die Einstellungen aus dem Preset-Bereich in den User-Bereich kopieren (mithilfe der Write-Funktion im PATTERN-Menü) und dort editieren.

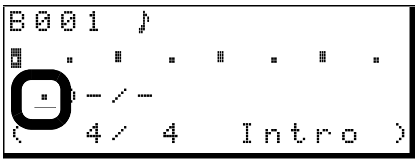
TIPP

Wenn Sie sich einen netten Song im Preset-Bereich zusammengestellt haben, aber mit der Tonart nicht zurechtkommen, können Sie diese für den Bass und die zwei anderen Instrumente (nicht jedoch für das Schlagzeug) ändern, indem Sie die Option KeyTr im Instrumentierungsmenü nutzen. Einzelheiten dazu siehe „Instrumentierung im Pattern ändern“ auf S. 17.

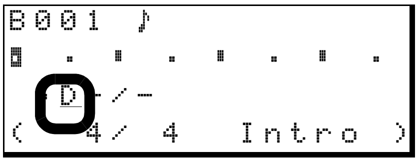
Verfügbare Akkorde

Für jeden Akkordwechsel können Sie vier Parameter festlegen:

Oktave Hier gibt es drei Einstellungen: · normale Tonlage, + eine Oktave höher, – eine Oktave tiefer.



Grundakkord Bestimmt die Grundtonart, in der der Akkord gespielt wird. Akkorde werden immer erniedrigt und nie erhöht dargestellt. Wenn Sie also ein F# benötigen, müssen Sie Gb einstellen.

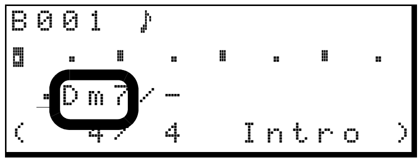


Akkordvariante Hier haben Sie Zugriff auf die meisten bekannten (und viele der weniger bekannten!) Akkorde. Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

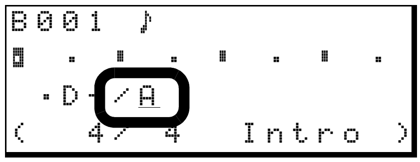
Anzeige
–
M
Madd9
M6
M69
M7
M7(9)
M7(#11)
M7(#5)
m
madd9
m6
m69
m7
m7b5
m7(9)
m7(11)
mM7
mM7(9)
7
7b5
7sus4
7(9)

Anzeige
7(b9)
7(#9)
7(13)
7(b13)
7(#11)
7(#5)
sus4
#5
dim

Wenn Ihnen die Bedeutung dieser Akkordbezeichnungen unklar ist, schlagen Sie in einem Buch über Harmonielehre nach.



Bassnote im Akkord Wenn das Pocketstudio 5 eine andere Note als den Grundton im Bass spielen soll, können Sie diese hier angeben. Wählen Sie einfach mit dem Rad die gewünschte Bassnote.



Verfügbare Instrumente

Die Instrumente, die Sie in Ihren Songs verwenden können, entsprechen dem allgemeinen MIDI-Standard. Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über diese Instrumente und eine kurze Beschreibung.

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Instrument an die MIDI-Buchse Ihres Pocketstudio 5 angeschlossen haben, können Sie die Instrumente beim Auswählen hören (verwenden Sie MIDI-Kanal 2 für Instrument 1, Kanal 3 für Instrument 2, Kanal 4 für den Bass und Kanal 10 für das Schlagzeug).

Nr	Name	Beschreibung
Klavier		
1	Piano1	Akustisches Klavier
2	Piano2	Akustisches Klavier (hell)
3	EG_Piano	Elektrischer Flügel
4	Honky_Tonk	Ragtime-Klavier
5	E_Piano 1	Elektrisches Klavier 1
6	E_Piano 2	Elektrisches Klavier 2
7	Cembalo	Cembalo
8	Clavi	Klavichord
Chromatische Schlaginstrumente		
9	Celesta	Celesta
10	Glocken	Glockenspiel
11	Music_Box	Music-Box
12	Vibrafon	Vibrafon
13	Marimba	Marimba
14	Xylofon	Xylofon
15	Tubular	Glockenspiel (größere Glocken)
16	Dulcimer	Santur-Hackbrett, Dulcimer

Nr	Name	Beschreibung
Orgel		
17	Full_Organ	Zugriegel-Orgel
18	Per_Organ	Perkussive Orgel
19	Rock_Organ	Rockorgel
20	Church_Org	Kirchenorgel
21	Reed_Organ	Harmonium
22	Akkordeon	Akkordeon
23	Harmonica	Mundharmonika
24	Tango	Tango-Akkordeon
Gitarre		
25	Nylon_Gtr	Akustikgitarre mit Nylonsaiten
26	Steel_Gtr	Akustikgitarre mit Stahlsaiten
27	Jazz_Gt	Jazz-E-Gitarre
28	Clean_Gtr	Unverzerrte E-Gitarre
29	Muted_Gtr	Gedämpfte E-Gitarre
30	Over_Drive	Übersteuerte E-Gitarre
31	Dist_Gtr	Verzerrte E-Gitarre
32	Harmonics	Gitarrenharmonien
Bass (Nur die Instrumente dieser Gruppe können als Bassinstrument verwendet werden)		
33	Ac_Bass	Akustikbass (Standbass)
34	Finger_Bs	E-Bass (mit Fingern gespielt)
35	Pc_Bs	E-Bass (mit Plektrum gespielt)
36	Fretless	E-Bass (Fretless)
37	Slap_Bs 1	Slap-Bass 1
38	Slap_Bs 2	Slap-Bass 2
39	Synth_Bs 1	Synthesizer-Bass 1
40	Synth_Bs 2	Synthesizer-Bass 2

Nr	Name	Beschreibung
Streicher		
41	Violin	Geige
42	Viola	Bratsche
43	Cello	Violoncello
44	Contrabass	Kontrabass
45	TremoloStr	Tremolo-Streicher
46	Pizzicato	Pizzicato-Streicher
47	Harp	Harfe
48	Timpani	Kesselpauke
Streicher-Ensemble		
49	Marcato	Streicher-Ensemble (schnell)
50	SlowString	Streicher-Ensemble (langsam)
51	SynString1	Künstliche Streicher 1
52	SynString2	Künstliche Streicher 2
53	Choir	Chor („Aah“)
54	Syn_Voice1	Stimmen („Ooh“)
55	Syn_Voice2	Synthesizer-Stimmen
56	Orch_Hit	Orchesterstoß
Blechbläser		
57	Trumpet	Trompete
58	Trombone	Posaune
59	Tuba	Tuba
60	Mute Trmpt	Trompete (gedämpft)
61	FrenchHrn	Waldhorn
62	BrassSect	Bläserabteilung
63	Syn_Brass1	Synthi-Bläser 1
64	Syn_Brass2	Synthi-Bläser 2
Rohrblattinstrumente		
65	SopranoSax	Sopransaxofon
66	Alto_Sax	Altsaxofon
67	Tenor_Sax	Tenorsaxofon
68	BaritonSax	Baritonsaxofon
69	Oboe	Oboe
70	EnglishHrn	Englischhorn
71	Bassoon	Fagott
72	Clarinet	Klarinette
Flöten		
73	Piccolo	Piccolo
74	Flute	Flöte
75	Recorder	Blockflöte
76	Pan_Flute	Panflöte
77	BlowBottle	Geblasene Flasche
78	Shakuhachi	Shakuhachi
79	Whistle	Pfeife
80	Ocarina	Okarina

Nr	Name	Beschreibung
Leadsynthesizer		
81	SquareLead	Rechteck-Lead
82	Saw_Lead	Sägezahn-Lead
83	Calliope	Calliope
84	Chiff_Lead	„Tschiff“-Sound
85	Charang	„Tscherreng“-Sound
86	Voice_Lead	Leadstimmen-Sound
87	5th_Lead	Sägezahn-Lead in Quinten
88	Bass+Lead	Bass- und Leadstimmen
Synthesizer		
89	Fantasia	„New-Age“-Sound
90	Warm_Pad	Warme Fläche
91	Poly_Pad	Polyphone Fläche
92	Choir Pad	Space-Age-Chor
93	Bowed_Pad	Schwebende Fläche
94	Metal_Pad	Metallische Fläche
95	Halo_Pad	Halo-Fläche
96	Sweep_Pad	An-/abschwellender Flächen-sound
Synthesizereffekte		
97	Rain	Regen
98	SoundTrack	Soundtrack eines Films
99	Crystal	Kristalliner Sound
100	Atmosphere	Atmosphärischer Effekt
101	Brightness	Heller Sound
102	Goblins	Koboldartiger Effekt
103	Echoes	Echo-Effekt
104	Star_Theme	SF-artiger Sound
Ethnische Instrumente		
105	Sitar	Sitar (indisch)
106	Banjo	Banjo
107	Shamisenq	Shamisen (Japanisch)
108	Koto	Koto (Japanisch)
109	Kalimba	Kalimba (Afrikanisch)
110	Bag_Pipe	Dudelsack
111	Fiddle	Folk-Geige
112	Shanai	Doppelrohrblatt-Blasinstrument (Indisch)
Schlaginstrumente		
113	TinkleBell	Helle Glocke
114	Agogo	Agogo
115	SteelDrums	Steeldrum
116	Wood_Block	Klangholz
117	Taiko	Taiko (Japanische Trommel)
118	MelodicTom	Melodisches Tom-Tom
119	Synth_Drum	Synthesizertrommel
120	ReverseCymb	Rückwärts abgespielter Klang eines Beckens

Nr	Name	Beschreibung
Soundeffekte		
121	Fret_Noise	Gitarren-Bundstäbchen
122	Breath	Atmen
123	Seashore	Wellen und Surfen
124	Bird_Tweet	Vogelgesang
125	Telephone	Telefonklingeln
126	Helicopter	Hubschrauber
127	Applause	Applaus
128	Gun_Shot	Gewehrschuss

Schlagzeug-Sets

Für den Schlagzeugteil der Patterns können Sie zwischen fünf verschiedenen Sets wählen:

Name	Beschreibung
Standard	Standard-Schlagzeug
Power Set	Kräftigeres, für Rock geeignetes Schlagzeug
Brush	Mit Besen gespieltes Standard-Schlagzeug (z.B. für Jazz)
Orchestr	Orchesterschlagzeug
CM-64/32	Nachbildung eines beliebten Drumcomputers

Das Pocketstudio 5 ist in der Lage, SMF-Dateien (Standard MIDI Files) zu empfangen und mithilfe des Tongenerators abzuspielen.

Sie können entweder im Internet erhältliche, öffentlich zugängliche SMF-Dateien nutzen oder eigene SMF-Dateien auf einem Sequenzer erstellen und auf die Speicherkarte des Pocketstudio 5 übertragen.

TIPP

Sie können MIDI-Noten auch von einem Keyboard oder Sequenzer direkt mit dem Tongenerator des Pocketstudio 5 abspielen. Solche MIDI-Sequenzen lassen sich jedoch mit dem Pocketstudio 5 nicht aufzeichnen.

Auf dem Pocketstudio 5 können Sie wählen, welche Instrumente von der SMF-Datei gespielt werden sollen und Pegel und Position dieser Instrumente in der Stereomischung bestimmen. Zudem können Sie sie transponieren, Hall und Chorus hinzufügen und so weiter.

Damit sind Sie in der Lage, die perfekte Hintergrundmusik für Ihren Gesang oder Ihr Leadinstrument zusammenzustellen. Vielleicht wollen Sie auch einen bestimmten Instrumentalteil üben, dann schalten Sie das MIDI-Soloinstrument einfach stumm und spielen zum Rest Ihrer virtuellen Band.

SMF-Dateien auf das Pocketstudio 5 übertragen

Sie können SMF-Dateien auf gleiche Weise auf das Pocketstudio 5 übertragen wie Sie andere Dateien von Ihrem Computer kopieren.

WICHTIG

SMF-Dateien können urheberrechtlich geschütztes Material enthalten. Bevor Sie solche Dateien verwenden, vergewissern Sie sich, dass Sie das Urheberrecht nicht verletzen.

Einzelheiten darüber, wie Sie das Pocketstudio 5 an einen Computer anschließen, finden Sie unter „Datenverwaltung“ auf S. 39.

Wenn die Verbindung steht, erscheint die Speicherkarte des Pocketstudio 5 als zusätzlicher Datenträger auf dem Computer.

Kopieren Sie die SMF-Datei nun einfach vom Computer auf die Karte (durch Ziehen zwischen den Ordnern oder mit dem Kopierbefehl im Kontextmenü).

Auf dem Pocketstudio 5 müssen Dateinamen von SMF-Dateien dem 8.3-Standard entsprechen (der Name darf also maximal acht Zeichen lang sein und muss die Endung .mid haben).

Wenn der Dateiname mehr als acht Zeichen lang ist, wird er automatisch gekürzt, Leerzeichen werden entfernt und Kleinbuchstaben in Großbuchstaben umgewandelt. Aus `My Blue Rose.mid` wird dann zum Beispiel `MYBLUE~1.MID`.

WICHTIG

Achten Sie darauf, die SMF-Dateien in den SMF*-Ordner auf der Karte zu kopieren. Wenn Sie sie an einen anderen Ort kopieren, werden Sie mit dem Pocketstudio 5 nicht darauf zugreifen können.*

SMF-Dateien löschen

SMF-Dateien auf der Karte können Sie direkt vom Pocketstudio 5 aus löschen.

1 Wählen Sie im Menü `CARD` die Option `SMF DELETE`, und drücken Sie ENTER.

```
ELLIE1
 YOU4ME
 WAITING
 Delete>>[ENTER]
```

2 Wählen Sie die Datei, die Sie löschen wollen, und bestätigen Sie mit ENTER.

Kurz darauf wird `Complete!` (Fertig!) angezeigt.

WICHTIG

Diesen Schritt können Sie nicht rückgängig machen. Wenn Sie die SMF-Datei später wieder verwenden wollen, erstellen Sie zuvor eine Kopie auf dem Computer.

Mit SMF-Dateien arbeiten

Wenn Sie eine SMF-Datei auf dem Pocketstudio 5 abspielen, können Sie dazu aufnehmen.

Verwenden Sie ganz normal die Tasten **PLAY**, **STOP**, **REW**, **F FWD** und **MARK**, um die SMF-Datei zusammen mit den Audiospuren abzuspielen. Das Audiomaterial wird auf diese Weise immer synchron zu den MIDI-Noten sein.

Wenn bei der Wiedergabe einer SMF-Datei die TG-Seite auf dem Display sichtbar ist, sehen Sie in der dritten Zeile neben der Nummer des Songteils für jede gespielte Note das Symbolo kurz aufleuchten.

Die Wiedergabelautstärke des Tongenerators regeln Sie mit dem **TG**-Fader (genauso wie für die eingebaute MIDI-Begleitung).

TIPP

Wenn Sie eine SMF-Datei als Begleitung für Ihre Audiospuren nutzen, möchten Sie vielleicht lieber mit Takten und Schlägen statt mit Minuten, Sekunden und Frames als Zeiteinheit arbeiten. Einzelheiten dazu siehe „Die Zeiteinheit wählen" auf S. 28.

Da eine Karte viele SMF-Dateien enthalten kann, müssen Sie diejenige auswählen, die abgespielt werden soll.

Eine SMF-Datei von der Karte laden

1 Im Menü CARD können Sie die zu ladende Datei auswählen:

```
 SONG LOAD
 SONG SAVE
 SONG EDIT
▶SMF LOAD
```

2 Gehen Sie zur Option SMF Load, und drücken Sie ENTER.

```
▶BLUEDOLL
 IWANTYOU
 THRASH1
    Load>>[ENTER]
```

3 Wählen Sie die Datei, die Sie laden wollen, und drücken Sie ENTER.

Sobald die Datei geladen ist, wird der Tongenerator automatisch auf die Wiedergabe von SMF-Dateien (statt Patterns) eingestellt.

4 Falls Sie diese Einstellung überprüfen wollen, wählen Sie im SYSTEM-Menü die Option TgMode.

```
Record:Tracking
TgMode▶SMF Play
Tempo  :100%
Time   :ABS
```

TIPP

Auf der gleichen Seite können Sie auch die Zeitanzeige auf Takte und Schläge einstellen, wie bei SMF-Dateien üblich. Einzelheiten dazu siehe „Die Zeiteinheit wählen" auf S. 28.

Tempo einer SMF-Datei einstellen

Im SYSTEM-Menü finden Sie auch eine Option, um die SMF-Datei in einem anderen Tempo als dem gespeicherten abzuspielen. Das schöne daran: Bei SMF-Dateien ändert sich nicht die Tonhöhe mit dem Tempo. So können Sie zum Beispiel Gitarrenlicks gut lernen, indem Sie langsam anfangen und sich dann bis zum Originaltempo vorarbeiten.

```
Record:Tracking
TgMode:SMF Play
Tempo ▶ 75%
Time   :ABS
```

Das aktuelle Tempo wird als Prozentwert vom Originaltempo der SMF-Datei angezeigt. Mit dem Rad können Sie hier zwischen 50% (halbes Tempo) und 200% (doppeltes Tempo) wählen. 100% entspricht dem Tempo, das in der SMF-Datei gespeichert ist. Tempoänderungen innerhalb der SMF-Datei bleiben erhalten.

Instrumentierung und andere Parameter der SMF-Datei ändern

Wie bereits erwähnt, können Sie verschiedene Parameter für jedes der maximal 16 Instrumente einer SMF-Datei ändern (allerdings muss nicht jede SMF-Datei jeden dieser Parameter enthalten und 16 Instrumente verwenden):

- *Instrument* – Entsprechend der Allgemeinen MIDI-Spezifikation stehen 128 Instrumente und fünf Schlagzeugsets (ein spezieller Typ Instrument) zur Auswahl. Eine genaue Auflistung der Instrumente, die im Pocketstudio 5 enthalten sind, finden Sie unter „Verfügbare Instrumente“ auf S. 22. Bis auf die Schlagzeugsets (die den MIDI-Kanal 10 verwenden müssen), können Sie die Instrumente beliebig zuordnen.
- `Level` – Lautstärke des Instruments von `0` bis `127`
- `Pan` – Panoramaposition des Instruments von `L63` (vollständig links) über `C` (Center = Mitte) bis `R63` (vollständig rechts)
- `Mute` – Stummschaltung `on` (Instrument nicht hörbar) oder `off` (Instrument hörbar)
- `Rx. Ch` (Receive Channel) – MIDI-Empfangskanal für dieses Instrument. Normalerweise empfängt Instrument 1 auf Kanal 1 usw., dies lässt sich jedoch ändern.
- `ChoType` (Chorus Type) – Es gibt verschiedene Chorus- und andere Effekte. Wählen Sie mit diesem Parameter den Effekt, den das Instrument verwenden soll.
- `ChoSend` (Chorus Send) – Der Pegel, mit dem das Instrument zum oben bestimmten Choruseffekt geleitet wird.
- `RevType` (Reverb Type) – Neben dem Chorus beinhaltet der Tongenerator auch einen Hall-/Echo-Effekt. Wählen Sie hier, welchen davon das Instrument verwenden soll.
- `RevSend` (Reverb Send) – Der Pegel, mit dem das Instrument zum Hall-/Echo-Effekt geleitet wird.
- `KeyTrans` (Key Transposition) – Transponiert den Originalton des Instruments um ±36 Halbtöne (drei Oktaven).

TIPP

Die Transponierung hilft Ihnen beispielsweise Stücke einzuüben, die in einer schwer spiel- oder singbaren Tonart geschrieben sind.

WICHTIG

Die beiden hier beschriebenen Effekte sind vollständig unabhängig von allen anderen Effekten des Pocketstudio 5. Sie lassen sich nicht mit den Audiospuren verwenden, genausowenig wie sich die Audioeffekte mit dem Tongenerator oder die Effekte untereinander nutzen lassen.

So ändern Sie die Instrumentierung:

1 Öffnen Sie das `TG`-Menü:



Die Bezeichnung der Sequenz (falls vorhanden, ansonsten der Dateiname) wird oben zusammen mit dem ersten Instrument angezeigt.

2 Drücken Sie ▼, um mit dem Editieren der Parameter zu beginnen.

3 Wählen Sie mit ◄ und ► einen MIDI-Kanal.

Die Nummer des gewählten MIDI-Kanals blinkt in der untersten Zeile des Displays (wenn ein Strich `-` angezeigt wird, ist der Kanal stummgeschaltet). In der zweiten Zeile wird das Instrument angezeigt, das diesem MIDI-Kanal zugeordnet ist.

4 Drücken Sie ▼, um zum ersten editierbaren Parameter zu gehen.



Der Parameter wird in der zweiten Zeile angezeigt.

5 Mit dem Rad können Sie den Parameter ändern. Mit ▼ und ▲ gehen Sie zum nächsten/vorherigen Parameter.

Sie brauchen hier nicht **ENTER** zu drücken. Die Änderungen werden sofort wirksam.

Das Praktische an dieser Seite ist: Sie können entweder mehrere Parameter eines Instruments editieren (mit ▲ und ▼) oder für mehrere Instrumente einen Parameter editieren (mit ◄ und ►).

Darstellung der Pegelanzeigen wählen

Sie können zwischen vier verschiedenen Arten wählen, wie die Pegelanzeigen auf dem Display dargestellt werden: kurz/schmal (`ShrtSlim`), lang/schmal (`LongSlim`), kurz/breit (`ShrtFat`) oder lang/breit (`LongFat`).

1 Wählen Sie im SYSTEM-Menü die Option `Meter:`

```
TgMode:Pattern
Tempo :---------
Time  :ABS
Meter ♦ShrtSlim↕
```

2 Wählen Sie mit dem Rad die gewünschte Darstellungsart aus.

Die Zeiteinheit wählen

Beim Pocketstudio 5 haben Sie die Möglichkeit zu wählen, ob die Zeit in Minuten, Sekunden und Frames (eine Sekunde hat entweder 38 oder 39 Frames) oder in Takten und Schlägen dargestellt wird.

1 Wählen Sie im SYSTEM-Menü die Option `Time:`

```
Record:Tracking
TgMode:Pattern
Tempo :---------
Time  ♦ABS     ▾
```

2 Wählen Sie mit dem Rad entweder `ABS` (Absolutzeit in Minuten und Sekunden) oder `BAR/BEAT` (Takte/Schläge) aus.

WICHTIG

Die Anzeige nach Takten und Schlägen bezieht sich allein auf den eingebauten MIDI-Tongenerator. Nur wenn dieser aktiviert ist und Sie synchron dazu spielen, hat das Pocketstudio 5 die Möglichkeit, Tempo und Struktur Ihres Songs zu ermitteln.

Songs auf dem Pocketstudio 5 beginnen immer bei 00:00:00 (0 Minuten, 0 Sekunden, 0 Frames) oder bei 001-01 (Takt 1, Schlag 1).

WICHTIG

Die Unterteilung in Takte und Schläge ist naturgemäß nicht so genau wie die ABS-Zeit (ein Song hat weniger Schläge pro Sekunde als Frames pro Sekunde). Um bestimmte Stellen in der Struktur eines Songs schnell aufzusuchen, sind Takte und Schläge jedoch besser geeignet.

Eingangsrauschen verringern

Sie werden vielleicht feststellen, dass besonders bei einigen der Gitarreneffekte aufgrund der hohen Verstärkung ein gewisses Rauschen zu hören ist. Denn wie jeder andere Gitarrenverstärker auch, verstärkt das Pocketstudio 5 nicht nur das Gitarrensignal, sondern auch Nebengeräusche. Während des Spielens wird das Signal des Instruments dieses Rauschen normalerweise verdecken, in ruhigen Passagen kann es jedoch stören.

Zwei Rauschunterdrückungssysteme in beiden Eingängen des Pocketstudio 5 dienen dazu, solche Störgeräusche auszublenden. Signale, die eine bestimmte, einstellbare Schwelle überschreiten, können ungehindert passieren, Signale darunter werden unterdrückt.

1 Öffnen Sie das `SYSTEM`-Menü:

2 Gehen Sie nach unten zu `NspA` (Rauschunterdrückung für Eingang A) oder `NspB` (Rauschunterdrückung für Eingang B).

```
Time  :ABS
Meter :ShrtSlim
NspA  ♦10
NspB  :12      ▴
```

3 Stellen Sie mit dem Rad einen Wert zwischen `OFF` (entspricht 0) und `60` ein.

In der Einstellung `OFF` können alle Signale (einschließlich Rauschen) ungehindert passieren. Je höher der eingestellte Wert, desto lauter muss das Signal sein, um durchgelassen zu werden.

Wenn Ihr Song ruhige Passagen enthält, sollten Sie den Wert nicht zu hoch wählen, da diese ruhigen Passagen sonst abgeschnitten werden.

Stellen Sie sich die Rauschunterdrückung wie ein Tor vor, das sich erst ab einem gewissen Druck öffnet. Ist das Tor erst einmal offen, dauert es einen Moment, bis es wieder schließt. Während dieser kurzen Zeit hören Sie das Rauschen möglicherweise wieder, weil es sich nun (zusammen mit einem ausklingenden Gitarrenton beispielsweise) durch das noch offene Tor schleichen kann. Bei höheren Werten öffnet das Gate schneller.

Zu bestimmten Zeit- oder Taktpositionen springen

Von der Statusseite aus können Sie auf einfache Weise zu bestimmten Stellen in Ihrem Song springen.

Je nachdem welche Zeiteinheit gewählt ist (siehe oben) können Sie zu diesem Zweck entweder Minuten, Sekunden und Frames eingeben (eine Sekunde hat entweder 37 oder 38 Frames) oder Takte und Schläge.

Um zu einer bestimmten Zeitposition (mm:ss:ff) zu springen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1 **Stoppen Sie die Wiedergabe oder Aufnahme.**

2 **Bewegen Sie den Cursor zu einem der drei Zeitfelder (Minuten, Sekunden, Frames):**

00:10:33

3 **Stellen Sie den Zeitwert mit dem Rad ein.**

Die Felder beeinflussen sich gegenseitig: Wenn Sie den Sekundenwert über 59 hinaus verstellen, werden die Minuten um eins erhöht (umgekehrt verringern sie sich um eins, wenn der Sekundenwert kleiner null wird). Das Frames- und das Sekundenfeld verhalten auf gleiche Weise.

Solange ein Wert markiert ist, blinken die zugehörigen Ziffern. Mit den Cursortasten bewegen Sie sich zwischen den Zeitfeldern.

4 **Wenn Sie den Zeitwert eingestellt haben, drücken Sie ENTER, um die Stelle im Song aufzusuchen.**

Sie können diese Stelle als Wiedergabe- oder Aufnahmebeginn, als Ein- oder Ausstiegspunkt für die Punch-Aufnahme oder für die Wiederholfunktion nutzen, oder um eine Marke zu setzen.

Um zu einem bestimmten Takt oder Schlag zu springen, gehen Sie grundsätzlich auf die gleiche Weise vor.

14-02

Im Gegensatz zur Zeitanzeige sind die Felder jedoch durch einen Strich (-) und nicht durch einen Doppelpunkt (:) getrennt.

Zudem beeinflussen sich hier die Felder für Takte und Schläge nicht gegenseitig.

Um zur gewählten Stelle zu springen, müssen Sie auch hier **ENTER** drücken.

Mit Marken arbeiten

Marken bieten Ihnen die Möglichkeit, bestimmte Stellen in Ihrem Song (Strophen- und Refrainbeginn, Übergänge, Soli usw.) zu markieren, um sie jederzeit schnell aufsuchen zu können. Daneben lassen sie sich auch zusammen mit den Editierfunktionen nutzen (siehe „Audiodaten editieren“ auf S. 33). Sie können bis zu acht Marken an beliebiger Stelle in Ihrem Song setzen und mit einem Namen versehen. Zudem gibt es die zwei speziellen Punkte IN und OUT für die Wiederhol- und Auto-Punch-Funktionen, die sich nicht umbenennen lassen. Sie lassen sich jedoch nicht umbenennen.

Markierte Stellen im Song aufsuchen

Wenn Sie wie unten beschrieben Marken in Ihrem Song gesetzt haben, drücken Sie einfach **REW** oder **F FWD**, um während der Wiedergabe oder bei gestopptem Laufwerk (nicht jedoch während der Aufnahme) zur vorherigen oder nächsten Marke zu springen.

Wenn hinter der aktuellen Wiedergabeposition keine Marken gesetzt sind, wird zum Anfang des Songs zurückgespult. Einzelheiten darüber, wie Sie Marken setzen und editieren, finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Marken setzen

1 Um an der aktuellen Stelle in Ihrem Song eine Marke zu setzen, drücken Sie während der Wiedergabe oder bei gestopptem Laufwerk einfach die MARK-Taste.

TIPP

Auf dem Display muss nicht die Statusseite angezeigt werden, um mit Marken arbeiten zu können.

Auf der Statusseite wird links oben `Mark x` angezeigt, wobei `x` für die Nummer der nächsten verfügbaren Marke steht. Diesen Standardnamen können Sie später in eine sinnvollere Bezeichnung ändern, wie „Strophe1“ oder „Refrain“. Wenn Sie eine Marke aus der Reihe löschen, wird die Nummer der gelöschten Marke wiederverwendet. Marke 4 kann also beispielsweise nach Marke 5 kommen.

Wenn Marken gesetzt sind, (einschließlich der IN- und OUT-Punkte), wird der Name der Marke, die sich unmittelbar vor der aktuellen Wiedergabeposition befindet, während der Wiedergabe oder dem Spulen angezeigt.

Marken löschen

Sie können die Marke, die auf der Statusseite angezeigt wird (also die Marke an oder vor der aktuellen Wiedergabeposition), auf folgende Weise löschen:

1 Halten Sie die STOP-Taste gedrückt, und drücken Sie die MARK-Taste.

Die Marke wird gelöscht und die vorherige Marke (falls vorhanden) wird angezeigt. Um diese vorherige Marke ebenfalls zu löschen, wiederholen Sie den Vorgang.

Marken umbenennen und verschieben

Sie können Marken auf folgende Weise umbenennen und an eine andere Stelle im Song verschieben:

1 Öffnen Sie im `CARD`-Menü das Song Edit-Menü.

2 Wählen Sie die Option `Edit Mark`.

```
 Song Delete
 Undo
 Redo
▶Edit Mark        ⇕
```

3 Drücken Sie ENTER/YES, und wählen Sie mithilfe der Tasten ▼ und ▲ die Marke aus, die Sie ändern möchten:

```
 Select Mark
▶Mark 1          ▯
 Mark 2          ▯
 IN              ▯
```

4 Drücken Sie ►, um die gewählte Marke zu ändern:

```
Name:Mark 1
Time: 00:00:00

  Write>>[ENTER]
```

5 Gehen Sie mithilfe der Tasten ▼ und ▲ zum Namen oder zum Zeitwert der Marke.

6 Um den Namen zu ändern: Gehen Sie mit den Cursortasten zur gewünschten Stelle im Namen, und wählen Sie mit dem Rad einen anderen Buchstaben aus.

Die Punkte IN und OUT können nicht umbenannt werden.

7 Um die Marke an eine andere Stelle im Song zu verschieben: Gehen Sie mit den Tasten ► und ◄ zum entsprechenden Zeitfeld (Minuten, Sekunden, Frames), und geben Sie die neue Zeitposition mithilfe des Rads ein.

8 Drücken Sie ENTER, um die Eingabe zu bestätigen.

Wiederholte Wiedergabe

Sie können Passagen in Ihrem Song wiederholt abspielen lassen, beispielsweise um einen bestimmten Gitarren- oder Gesangsteil zu üben.

Dazu müssen Sie zunächst die die IN- und OUT-Punkte setzen (siehe weiter unten), und anschließend die Wiederholfunktion aktivieren, indem Sie die **REPEAT**-Taste drücken.

Die Wiedergabe beginnt dann am IN-Punkt, wird bis zum OUT-Punkt fortgesetzt und beginnt dann erneut am IN-Punkt. Wenn die Punkte zu nah beisammen liegen, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

WICHTIG

Im Wiederholmodus kann der IN-Punkt hinter dem OUT-Punkt liegen (im Gegensatz zur Probe eines Auto-Punch-Vorgangs).

Die Wiederholfunktion können Sie zudem nutzen, um einen Auto-Punch-Vorgang zu proben, um beispielsweise eine schwierige Stelle so oft zu spielen, bis Sie sie beherrschen.

Um die Wiederholfunktion zu deaktivieren, drücken Sie erneut die **REPEAT**-Taste, so dass sie erlischt.

Sie können die IN- und OUT-Punkte sogar während der wiederholten Wiedergabe setzen.

Ein- und Aussteigen mittels Punch-Aufnahme

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Punch-Aufnahme auszuführen: manuell und automatisch. In beiden Fällen gilt: Wenn Sie die bereits aufgezeichneten Audiospuren abspielen, hören Sie die aufgezeichneten Signale und nicht das am Eingang empfangene Signal (Gitarre, Gesang usw.). Benutzen Sie die Fader der Spuren, um die Abhörlautstärke der aufgezeichneten Spuren anzupassen.

Sobald Sie *einsteigen* (mit der Aufnahme beginnen), hören Sie das Eingangssignal.

Sobald Sie *aussteigen* (die Aufnahme beenden), hören Sie wieder die Signale von den Spuren.

Manuelle Punch-Aufnahme

Um eine Punch-Aufnahme von Hand auszuführen, gehen Sie folgendermaßen vor:

1 **Versetzen Sie die Spur in Aufnahmebereitschaft (so dass die entsprechende REC READY-Taste leuchtet), und starten Sie die Wiedergabe.**

2 **Sobald Sie einsteigen möchten, drücken Sie einfach die RECORD-Taste.**

Die **REC READY**-Taste leuchtet nun stetig und die **RECORD**-Taste leuchtet.

3 **Spielen Sie die neue Version der Spur ein.**

4 **Sobald die Aufnahme enden soll, drücken Sie PLAY.**

Das Pocketstudio 5 schaltet damit von Aufnahme auf Wiedergabe. Die **RECORD**-Taste blinkt eine Zeit lang um anzuzeigen, dass die aufgezeichneten Daten gespeichert werden, und die **REC READY**-Taste blinkt. Falls die Aufnahme nicht erfolgreich war, spulen Sie zurück und wiederholen Sie die Schritte.

Automatische Punch-Aufnahme

Wenn Sie eine Gitarre aufnehmen, ist es schwierig beim Spielen zugleich das Pocketstudio 5 zu bedienen. Mit der automatischen Punch-Aufnahme lässt sich auch dieses Problem bewältigen. Zudem bietet Ihnen die Automatik die Möglichkeit, das Ein- und Aussteigen an den richtigen Stellen zu proben, ohne gleich das vorhandene Audiomaterial zu überschreiben.

Zunächst müssen Sie die IN- und OUT-Punkte für das Ein- und Aussteigen setzen.

IN- und OUT-Punkte setzen

Sie können diese Punkte entweder während der Wiedergabe oder bei gestopptem Laufwerk setzen.

1 Drücken Sie dazu einfach die IN- beziehungsweise OUT-Taste an den Stellen, an denen Sie einsteigen beziehungsweise aussteigen wollen.

TIPP

Wenn Sie nur eine einzige Note falsch gespielt haben, ist es nahezu unmöglich, nur diese kurze Stelle auszubessern. Die beste Gelegenheit zum Ein- und Aussteigen bieten normalerweise ganze Passagen mit kleinen Leerpausen am Anfang und Ende (wenn Sie solche Leerpausen finden, setzen Sie die IN- und OUT-Punkte möglichst dort).

Die IN- und OUT-Punkte werden wie Marken auf dem Display angezeigt (siehe „Mit Marken arbeiten“ auf S. 29) und können auf gleiche Weise verschoben und gelöscht werden. Sie lassen sich jedoch nicht umbenennen.

WICHTIG

Sie können die IN- und OUT-Punkte nicht löschen, während die AUTO PUNCH-Taste blinkt oder leuchtet (siehe unten).

Punch-Aufnahme proben

Wenn Sie die IN- und OUT-Punkte gesetzt haben:

1 Drücken Sie die AUTO PUNCH-Taste, die darauf zu blinken beginnt.

Das Pocketstudio 5 spult an eine Stelle kurz (drei Sekunden) vor den IN-Punkt.

2 Versetzen Sie die gewünschte Spur in Aufnahmebereitschaft, und weisen Sie ihr einen Eingang zu (siehe „Einen Eingang einer Spur zuweisen“ auf S. 16 im *Einführungshandbuch*).

Die **REC READY**-Taste blinkt.

3 Drücken Sie PLAY.

Die Wiedergabe erfolgt bis zum IN-Punkt, dann wird automatisch auf das Eingangssignal umgeschaltet, und die **RECORD**-Taste blinkt, bis der OUT-Punkt erreicht ist (Sie hören das Eingangssignal, aber es wird nicht aufgezeichnet).

Am OUT-Punkt wird wieder auf Wiedergabe geschaltet, und die **RECORD**-Taste erlischt.

Drei Sekunden nach dem OUT-Punkt spult das Pocketstudio erneut an die Stelle vor dem IN-Punkt.

Wenn Sie bei dieser Probe festgestellt haben, dass die Ein- und Ausstiegspunkte nicht ideal gesetzt sind (vielleicht waren Sie beim Drücken der Tasten nicht schnell genug), können Sie diese nun verschieben. Einzelheiten dazu siehe „Marken umbenennen und verschieben“ auf S. 30.

TIPP

*Sie können bei diesem Vorgang die Wiederholfunktion nutzen (**REPEAT**-Taste drücken, so dass sie leuchtet), um diese Probe freihändig so oft zu wiederholen wie nötig. Die Wiederholfunktion kann jederzeit während der Probe ein- oder ausgeschaltet werden.*

Punch-Aufnahme ausführen

Wenn Sie die Aufnahme geprobt haben und mit den Ein- und Ausstiegspunkten zufrieden sind, spulen Sie zurück vor den IN-Punkt (normalerweise hat das Pocketstudio 5 dies bereits für Sie getan).

1 Drücken Sie die blinkende AUTO PUNCH-Taste, so dass sie stetig leuchtet (falls die REPEAT-Taste geleuchtet hat, erlischt sie nun).

2 Drücken Sie PLAY.

Die Wiedergabe beginnt. Sobald das Pocketstudio 5 den IN-Punkt erreicht, schaltet es automatisch auf Aufnahme (**RECORD**-Taste leuchtet stetig). Während der Aufnahme hören Sie das Eingangssignal (also das Signal, das aufgenommen wird).

Am OUT-Punkt wird wieder zurück auf Wiedergabe geschaltet, und Sie hören wieder das Signal von der Spur. Anschließend spult das Pocketstudio 5 wieder vor den IN-Punkt zurück.

Wiederholen Sie die Punch-Aufnahme so oft wie nötig. Die Wiederholfunktion können Sie hier jedoch nicht nutzen. Auch wenn es nicht gleich beim ersten Mal klappt – nur Mut! Probieren Sie einfach so lange, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Punch-Aufnahme überprüfen

Um sich das Ergebnis Ihrer Punch-Aufnahme anzuhören, spulen Sie einfach an eine Stelle vor dem IN-Punkt, schalten Sie **AUTO PUNCH** aus, und drücken Sie **PLAY**.

Sie hören nun das Material vor dem Einsteigen, die eingefügte Aufnahme und das Material nach dem Aussteigen.

Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie erneut **AUTO PUNCH** und wiederholen Sie das Ganze (die IN- und OUT-Punkte bleiben erhalten).

Audiodaten editieren

Auf dem Pocketstudio 5 können Sie Teile von Audiospuren nach dem gleichen Prinzip ausschneiden, kopieren und einfügen, wie man Wörter oder ganze Absätze eines Dokuments in einem Textverarbeitungsprogramm ausschneidet, kopiert und einfügt.

Wie viele Computerprogramme, bietet Ihnen auch das Pocketstudio 5 die Möglichkeit, den letzten Bearbeitungsvorgang rückgängig zu machen – ein falscher Schritt führt Sie also nicht gleich ins Desaster.

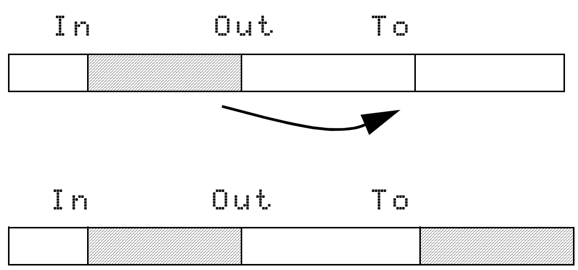
Kopieren und Einfügen

Sie können einen Teil einer Spur (eine Passage) markieren, indem Sie Anfangs- und Endpunkt festlegen, diese Passage kopieren und an einer anderen Stelle der Spur einfügen.

WICHTIG

Sie können Audiomaterial nicht zwischen unterschiedlichen Spuren sondern nur innerhalb der gleichen Spur kopieren.

Kopien lassen sich auch mehrmals einfügen, was hilfreich sein kann, wenn eine schwierige Stelle in Ihrem Song öfter vorkommt. So brauchen Sie diese Stelle nur einmal zu spielen (zu singen) und können Sie anschließend an die entsprechenden Stellen im Song kopieren.



Bevor Sie mit dem Kopieren beginnen können, müssen Sie den IN- und den OUT-Punkt setzen, um die Passage zu markieren. Einzelheiten dazu siehe „IN- und OUT-Punkte setzen“ auf S. 32. Wenn die Punkte nicht oder in der falschen Reihenfolge gesetzt sind, erscheint eine Fehlermeldung.

Setzen Sie eine Marke an die Stelle, an die die Passage kopiert werden soll. Einzelheiten dazu siehe „Marken setzen“ auf S. 30.

TIPP

Wenn Sie zu einem Pattern vom Tongenerator spielen, ist es ratsam mit Takten und Schlägen als Zeiteinheit zu arbeiten, um das Audiomaterial mit dem MIDI-Material einfacher synchronisieren zu können.

1 Öffnen Sie im Menü `CARD` das Menü `SONG EDIT`:

```
 UNDO
 REDO
 EDIT MARK
♦EDIT COPY          ♦
```

2 Wählen Sie `EDIT COPY`:

```
Trk   ♦Trk1
Start:IN
End  :OUT           ▾
  Sure?>>[ENTER]
```

3 Wählen Sie in der obersten Zeile die Spur, in der Sie kopieren wollen.

Die `Start`- und `End`-Punkte sind fest mit den IN- und OUT-Punkten verknüpft.

4 Gehen Sie mit dem Cursor nach unten, um weitere Optionen anzuzeigen:

```
End   :OUT
To    :Mark 1
Time  ♦   1 times▲
  Sure?>>[ENTER]
```

5 Wählen Sie als To-Punkt die Marke aus, an deren Stelle die Kopie eingefügt werden soll.

6 Wählen Sie in der nächsten Zeile, wie viele Kopien eingefügt werden sollen (bis zu 99).

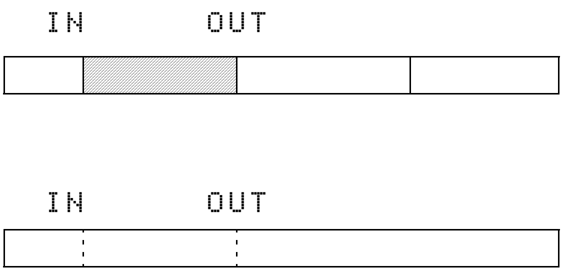
7 Drücken Sie ENTER, um den Kopiervorgang auszuführen.

TIPP

Um beispielsweise den gleichen Gitarren-Hook in mehrere Refrains zu kopieren, lassen Sie Start- und End-Punkt unverändert und ändern Sie nur den To-Punkt.

Löschen

Um Audiomaterial auf einer Spur zwischen zwei Punkten zu löschen, so dass diese Passage anschließend leer (still) ist, gehen Sie wie folgt vor:



1 Öffnen Sie im Menü CARD das Menü SONG EDIT:

```
 REDO
 EDIT MARK
 EDIT COPY
♦EDIT SILENCE   ♦
```

2 Wählen Sie EDIT SILENCE.

```
Trk   ♦Trk1
Start:IN
End   :OUT
  Sure?>>[ENTER]
```

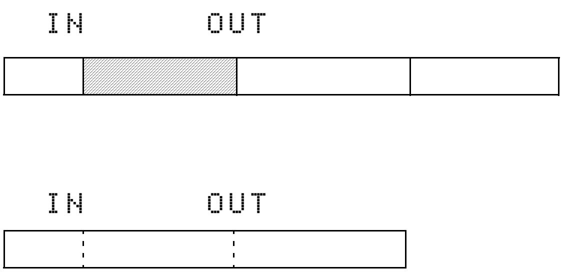
3 Wählen Sie in der obersten Zeile die Spur, von der Sie Audiomaterial löschen wollen.

Der IN-Punkt muss vor dem OUT-Punkt liegen. Andernfalls erscheint eine Fehlermeldung.

4 Drücken Sie ENTER, um den Löschvorgang auszuführen.

Ausschneiden

Das Ausschneiden von Audiomaterial unterscheidet sich vom löschen. Beim ***Löschen*** bleibt eine Leerpause zwischen dem Start- und dem Endpunkt. Beim ***Ausschneiden*** wird die Passage zwischen Start- und Endpunkt entfernt, als würde man aus einem Tonband ein Stück herausschneiden und die beiden Enden wieder zusammenkleben. Die beiden Punkte behalten jedoch ihre Position bei.



Beim Ausschneiden gehen Sie genauso vor, wie beim Löschen. Wählen Sie jedoch im Menü SONG EDIT die Option EDIT CUT.

TIPP

Sie können nur auf einer Spur zur gleichen Zeit arbeiten. Wenn Sie Material aus mehr als einer Spur ausschneiden wollen (zum Beispiel aus einer Stereospur), verfahren Sie mit der ersten Spur wie hier beschrieben, und wählen Sie danach im Feld Trk die nächste Spur, um dort die gleiche Passage auszuschneiden.

WICHTIG

Bedenken Sie, dass MIDI-Daten mit dieser Funktion nicht ausgeschnitten werden. Ihr Audiomaterial ist also nach dem Ausschneiden möglicherweise nicht mehr synchron mit der MIDI-Begleitung.

Rückgängig machen und wiederholen

Auf dem Pocketstudio 5 können Sie verschiedene Vorgänge rückgängig machen (Undo) und wiederholen (Redo). Dazu gehören:

- Aufnahme (einschließlich Punch-Aufnahme)
- Zusammenfassen von Spuren (Track-Bouncing)
- Kopieren, Löschen und Ausschneiden

Folgende Vorgänge lassen sich ***nicht*** rückgängig machen:

- Editieren von MIDI-Daten jeglicher Art
- Formatieren von Karten
- Ändern von Systemeinstellungen

Nur der jeweils letzte Schritt kann rückgängig gemacht und wiederholt werden.

1 Öffnen Sie im Menü `CARD` das Menü `SONG EDIT`, und wählen Sie `UNDO`:

```
Undo ??

Sure?>>[ENTER]
```

2 Drücken Sie ENTER, um den letzten Schritt rückgängig zu machen.

Wenn sich der letzte Schritt nicht rückgängig machen lässt, erscheint die Meldung: `Can't Undo!`

3 Mit EXIT verlassen Sie die Funktion.

Das Wiederholen eines rückgängig gemachten Vorgangs funktioniert ähnlich:

1 Wählen Sie im Menü `CARD` die Option `REDO`, und drücken Sie ENTER.

```
Redo ??

Sure?>>[ENTER]
```

Wenn nichts zu wiederholen ist, wird `Can't Redo!` angezeigt.

2 Drücken Sie ENTER, um den Schritt zu wiederholen.

3 Mit EXIT verlassen Sie die Funktion.

Spuren intern zusammenfassen (Track-Bouncing)

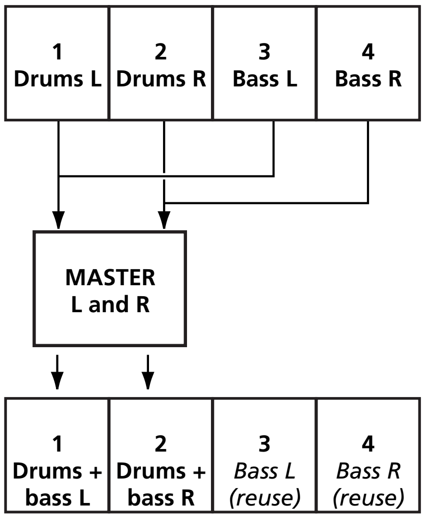
Wie viele Mehrspurrecorder erlaubt Ihnen auch das Pocketstudio 5 mehrere Spuren im Gerät *zusammenzufassen* und zu kopieren, um Platz für weitere Aufnahmespuren zu schaffen. Auf dem Pocketstudio 5 können Sie sogar Spuren auf sich selbst kopieren.

Dies ist möglich, indem das Summensignal im Geräteinneren zurückgeleitet und aufnahmebereiten Spuren wieder zugeführt wird.

Sie können mit dem Pocketstudio 5 also mehr als vier Spuren aufzeichnen.

Wenn Sie Spuren zusammenfassen, sollten Sie jedoch Folgendes beachten:

- Beim Track-Bouncing wird zusammen mit den vier Audiospuren auch das Signal des MIDI-Tongenerators kopiert. Achten Sie also darauf, den Tongenerator auszuschalten, wenn Sie die MIDI-Begleitung nicht mit kopieren wollen.
- Wenn Sie Spuren auf sich selbst kopieren, verlieren Sie die Originalspuren (in der Skizze oben werden die Schlagzeugspuren 1 und 2 vom zusammengefassten Signal überschrieben. Die Undo-Funktion



(Rückgängigmachen) des Pocketstudio 5 erlaubt Ihnen jedoch, die Originalspuren wiederherzustellen, wenn Ihnen ein Fehler unterlaufen ist.
- Haben Sie aber nach dem Track-Bouncing bereits mit einer weiteren Aufnahme begonnen, kann der Vorgang nicht mehr rückgängig gemacht werden, und Ihre Originalspuren sind verloren.

Zusammenfassen mit oder ohne Live-Einspielung Beim Zusammenfassen von Spuren stehen zwei Betriebsarten zur Auswahl: Bouncing – hierbei wird nur das Stereosignal des Summenausgangs an die aufnahmebereiten Spuren geleitet. Bounce+ – in dieser Betriebsart können Sie die Eingänge nutzen, um zusätzlich zum Stereosignal ein Signal von den Eingängen (beispielsweise ein Gitarrensolo) mit aufzuzeichnen.

Bouncing ist dafür gedacht, Geräusche von der Aufnahme auszuschließen, die ungewollt über die Eingänge in das Pocketstudio 5 gelangen. Diese Option sollten Sie demnach wählen, wenn Sie nur die Spuren und keine weiteren Signale zusammenfassen und kopieren wollen.

Um Track-Bouncing zu aktivieren, öffnen Sie das SYSTEM-Menü.

Wenn für die Option Record die Einstellung Tracking gewählt ist, erfolgt die Aufnahme normal von Eingängen auf Spuren. Mit dem Rad können Sie hier nun Bouncing (nur Spuren) oder Bounce+ (Spuren plus Eingangssignale) auswählen.

```
Record♦Bouncing
TgMode:Pattern
Tempo :--------
Time  :ABS
```

TIPP

Wir empfehlen Ihnen dringend, vor dem Zusammenfassen von Spuren eine Sicherheitskopie Ihres Songs auf Ihrem Computer anzufertigen (siehe „Songs und Daten auf Ihrem Pocketstudio 5 verwalten" auf S. 25 im Einführungshandbuch). Sollte etwas schiefgehen, haben Sie so noch einen Ersatz.

Um Track-Bouncing wieder zu deaktivieren, stellen Sie im SYSTEM-Menü die Option Record wieder auf Tracking.

CDs von Ihren gemischten Songs herstellen

Mithilfe der Software musicmatch™, die sich auf der mitgelieferten CD-ROM befindet, sind Sie in der Lage, von den MP3s, die Sie auf dem Pocketstudio 5 erstellt haben, CDs herzustellen.

Lesen Sie die Bedienungsanleitung dieser Software, um Informationen über Systemvoraussetzungen, Installation und Bedienung dieses Programms zu erhalten. Auf dem freien Markt gibt es zahlreiche weitere Anwendungen, die Ihnen das Herstellen von CDs ermöglichen.

Tipps zum Abmischen

Wenn Sie Ihren Song abmischen, möchten Sie vielleicht verschiedene Mischungen herstellen, in denen Sie zum Beispiel unterschiedliche Lautstärkeverhältnisse der Instrumente oder andere Effekte ausprobieren.

Das Pocketstudio 5 bietet Ihnen genau diese Möglichkeit: Erstellen Sie einfach mehrere Mischungen für den gleichen Song und wählen Sie dann aus! Wenn Sie sich für die beste Version entschieden haben, können Sie die übrigen löschen (oder Sie behalten alle Mischungen, wenn Ihnen die Wahl zu schwer fällt).

Wenn Sie die **MP3**-Taste so oft drücken, bis sie rot blinkt, wird Folgendes angezeigt (in diesem Beispiel sind noch keine MP3-Datei auf der Karte vorhanden):

```
♦STMIX


   Load>>[ENTER]
```

Wie Sie sehen, wird nur STMIX zur Auswahl angeboten. Drücken Sie **ENTER**, um eine neue MP3-Datei mit diesem Namen anzulegen.

Erstellen Sie nun die Mischung (**PLAY**+**RECORD** drücken usw. wie im Abschnitt „Abmischen" auf S. 23 des *Einführungshandbuchs* beschrieben).

Nachdem Sie die Mischung durch Drücken der **STOP**-Taste abgeschlossen haben (**RECORD**-Taste blinkt kurz rot, **MP3**-Taste blinkt kurz grün und leuchtet dann stetig grün), ist die neue MP3-Datei auf der Karte gespeichert. Die Mischung, die das Pocketstudio 5 erstellt, wird immer automatisch mit STMIX bezeichnet.

Wenn Sie nun erneut die **MP3**-Taste drücken (blinkt wieder rot), ist die Darstellung auf dem Display die gleiche wie am Anfang, als noch keine Mischung

vorhanden war (eben weil die gerade erstellte Datei STMIX heißt).

```
▶STMIX


   Load>>[ENTER]
```

Würden Sie nun wie zuvor STMIX auswählen, wäre Ihre Arbeit dahin, weil die neue Mischung die vorhandene Mischung überschreiben würde. Um die vorhandene MP3-Datei behalten zu können, müssen Sie sie umbenennen (beispielsweise in MIX1), wie im nächsten Abschnitt beschrieben. Wenn Sie nun erneut die **MP3**-Taste drücken um abzumischen, wird der neue Name in der Liste angezeigt:

```
▶STMIX
 MIX1

   Load>>[ENTER]
```

Jetzt können Sie wählen, ob eine neue Mischung mit dem Namen STMIX erstellt oder eine vorhandene Mischung (MIX1 ist hier die einzige vorhandene Mischung) überschrieben werden soll.

Denken Sie also daran: Eine neue Mischung wird immer als MP3-Datei mit dem Namen STMIX gespeichert. Wenn eine Datei mit dem Namen STMIX vorhanden ist, wird sie von einer neuen Mischung überschrieben, und Sie können den Schritt nicht mehr rückgängig machen!

MP3-Dateien umbenennen Um zu verhindern, dass die erste Mischung mit dem Namen STMIX überschrieben wird, müssen Sie sie umbenennen. Ebenso können Sie jede andere MP3-Datei auf dem Pocketstudio 5 umbenennen:

1 **Drücken Sie die MP3-Taste so oft, bis sie rot (Aufnahme) oder grün (Wiedergabe) blinkt. Wählen Sie die Datei aus, die Sie umbenennen wollen.**

2 **Drücken Sie die MP3-Taste so oft, bis sie nicht mehr leuchtet.**

3 **Wählen Sie im CARD-Menü wählen Sie die Option MP3 NAME, und drücken Sie ENTER:**

```
MP3 Name
Name   :STMIX

  Sure?>>[ENTER]
```

4 **Ändern Sie den Namen mit den Cursortasten und dem Rad, und drücken Sie ENTER, um den neuen Namen zu übernehmen.**

MP3-Dateien abspielen

Nachem Sie eine Reihe von Mischungen im MP3-Format erstellt haben, oder wenn Sie MP3-Dateien von Ihrem Computer auf das Pocketstudio 5 übertragen haben, können Sie diese wie folgt abspielen:

1 **Drücken Sie die MP3-Taste so oft, bis sie grün blinkt.**

Die Liste mit den verfügbaren MP3-Dateien wird angezeigt.

```
▶MIX1
 MIX2
 BIGBASS          ▼
   Load>>[ENTER]
```

2 **Wählen Sie eine MP3-Datei aus, und drücken Sie ENTER.**

Die **MP3**-Taste leuchtet stetig grün.

Mit den Laufwerkstasten können Sie nun die Wiedergabe der MP3-Datei steuern. **PLAY** und **STOP** funktionieren wie üblich. **RECORD** wirkt sich nicht auf die MP3-Datei aus, ermöglicht aber, die MP3-Datei auf zwei der vier Audiospuren zu überspielen. Indem Sie **REW** oder **F FWD** gedrückt halten, spulen Sie zurück oder (dabei ist kein Signal hörbar). Mit **STOP** + **REW** springen Sie zum Anfang (die **LRP**-Tastenkombination hat hier keine Bedeutung).

Wiederholte Wiedergabe ist nicht möglich, ebenso können Sie keine Marken setzen, während eine MP3-Datei abgespielt wird. Als Zeiteinheit können keine Takte und Schläge gewählt werden. Zudem entfällt das Frames-Feld in der Zeitanzeige (nur Minuten und Sekunden werden angezeigt).

WICHTIG

Wenn No File angezeigt wird, befinden sich keine MP3-Dateien auf dem Pocketstudio 5.

TIPP

Sie können das Pocketstudio 5 auch als MP3-Player für Dateien verwenden, die nicht auf dem Pocketstudio 5 erstellt wurden. Solche MP3-Dateien lassen sich auf gleiche Weise abspielen, wenn Sie sie zuvor von einem Computer in den MP3-Ordner auf der Speicherkarte kopiert haben. Solche Dateien müssen mit 128 kbps kodiert sein.

Eine MP3-Datei als Begleitung für eigene Aufnahmen verwenden

Eine MP3-Datei, die sich auf der Speicherkarte des Pocketstudio 5 befindet, kann auf die Audiospuren aufgezeichnet werden, um sie als Begleit- oder Hintergrundmusik für eigene Aufnahmen zu nutzen. Dabei kann es sich um eine eigene MP3-Mischung oder um eine beliebige andere MP3-Datei mit einer Bitrate von 128 kbps handeln.

1 **Drücken Sie die MP3-Taste so oft, bis sie grün leuchtet, und wählen Sie die Datei aus, die Sie aufzeichnen möchten.**

Die MP3-Datei kann entweder auf die Spuren 1 und 2 oder auf die Spuren 3 und 4 aufgezeichnet werden. Die beiden Eingänge des Pocketstudio 5 können Sie in dieser Betriebsart nicht verwenden.

2 **Schalten Sie die Spuren 1 und 2 (oder eben 3 und 4) auf Aufnahmebereitschaft (REC READY-Tasten blinken rot), und starten Sie die Aufnahme (PLAY + RECORD).**

Die MP3-Datei wird abgespielt und auf die gewählten Spuren aufgezeichnet.

Die Wiedergabelautstärke der MP3-Datei (und damit den Aufnahmepegel) stellen Sie mit dem **MASTER**-Fader ein.

3 **Stoppen Sie das Laufwerk am Ende der Aufnahme, und vergewissern Sie sich, dass die MP3-Taste nicht mehr leuchtet.**

4 **Spulen Sie zum Anfang zurück.**

Nun können Sie die Eingänge den freien Spuren zuweisen und anschließend Gesang oder Instrumente zu der MP3-Aufnahme auf den anderen beiden Spuren aufnehmen.

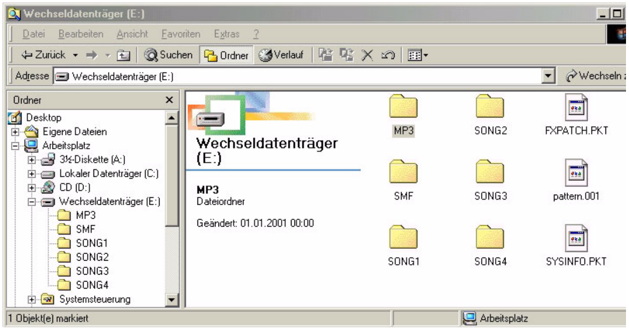
Mit CompactFlash-Karten arbeiten

Jede CompactFlash- (CF-) Karte muss auf dem Pocketstudio 5 formatiert werden, bevor Sie benutzt werden kann.

Verwenden Sie Karten mit 8 MB bis höchstens 128 MB Speicherplatz. Kleinere Karten bieten zu wenig Aufnahmezeit und größere Karten einschließlich Festplatten im CF-Format werden vom Pocketstudio 5 nicht unterstützt.

Das Datenformat der Karte entspricht grundsätzlich dem DOS-Format. Es erlaubt Dateinamen im 8.3-Standard (maximal 8 Zeichen plus Dateierweiterung aus Punkt und maximal 3 Zeichen). Lange Dateinamen werden nicht unterstützt.

Die Ordnerstruktur der Speicherkarte ist nachfolgend beschrieben.



Wenn diese Dateien oder Ordner versehentlich gelöscht wurden und wiederhergestellt oder auf eine neue Karte kopiert werden müssen, beachten Sie bitte, dass die Namen nur Großbuchstaben enthalten dürfen:

`MP3`	Ordner	Enthält die Stereomischungen im MP3-Format, die Sie von Ihren Songs erstellt haben. Sie können auch andere Stereo-MP3-Dateien mit einer Bitrate von 128 kbps in diesen Ordner kopieren und das Pocketstudio 5 so als MP3-Player verwenden.
`SMF`	Ordner	Speicherort für SMF-Dateien (Standard MIDI Files), die Sie als Begleitung beziehungsweise Hintergrundmusik zu Ihren Songs abspielen können.
`SONGx`	Ordner	Diese Ordner enthalten die Audiodaten, die MIDI-Begleitung, Effekteinstellungen und weitere Informationen eines Songs. Löschen Sie keine Dateien aus diesen Ordnern, oder Ihr Song lässt sich nicht mehr korrekt (oder überhaupt nicht) abspielen. Jeder Songordner enthält drei Dateien: `MTRK.PKT` beinhaltet die mehrspurigen Audiodaten, `SONGINFO.PKT` beinhaltet sämtliche anderen Informationen wie MIDI-Patterns und -Einstellungen (oder den Namen einer SMF-Datei), Effekteinstellungen usw. sowie eine leere Datei, die den Songnamen und die Endung `.100` trägt (z.B. `TRUEBLUE.100`).
`FXPATCH.PKT`	Datei	Enthält die Effekteinstellungen.
`PATTERN.001`	Datei	Enthält die Patterns, die Sie als Begleitung für Ihre Songs verwenden können (und nicht Teil des eigentlichen Songs sind).
`SYSINFO.PKT`	Datei	Enthält wichtige Systeminformationen zur Speichernutzung usw.

WICHTIG

Beim Formatieren einer Karte werden die oben aufgelisteten Dateien automatisch erzeugt ***mit Ausnahme*** *der Datei* `PATTERN.001`*, die Sie nach dem Formatieren von Hand auf die Karte kopieren müssen. Sie können nach dem Formatieren wahlweise auch einen Songordner zusammen mit den erforderlichen Dateien erstellen. Einzelheiten dazu siehe „Bevor Sie eine neue CF-Karte verwenden können“ auf S. 25 im Einführungshandbuch.*

Löschen Sie diese Ordner und Dateien nicht. Sie können sonst mit dem Pocketstudio 5 nicht mehr auf die Daten der Karte zugreifen.

Wenn Sie das Pocketstudio 5 zusammen mit einem Macintosh-Computer benutzen, werden die folgenden Dateien automatisch erzeugt und sind sichtbar, sobald Sie das Pocketstudio 5 an einen Windows-Rechner anschließen. Diese Dateien sollten auf dem Windows-Rechner keine Schwierigkeiten bereiten und brauchen daher nicht gelöscht zu werden:

`The VolumeSettingsFolder`	Ordner
`_Move&Rename`	Ordner
`AppleShare DDS`	Datei
`Desktop DB`	Datei
`Desktop DF`	Datei
`Fileid.dat`	Datei
`Finder.dat`	Datei

Freien Speicherplatz ermitteln

Wenn Sie wissen möchten, wieviel freier Speicherplatz auf der Karte noch für weitere Aufnahmen vorhanden ist:

1 Wählen Sie im Menü CARD die Option CARD SPACE.

Das Display zeigt in etwa Folgendes:

```
Card Space
  ███□□□□□□□
Used :   3MBytes
Space:  26MBytes
```

2 Drücken Sie EXIT, um die Seite zu verlassen.

WICHTIG

Die Frage, wieviel Speicherplatz ein Song genau in Anspruch nimmt, ist unmöglich zu beantworten. Im Durchschnitt benötigt das Pocketstudio 5 etwa 0,6 Megabyte pro Minute und Spur. Es gibt aber einfach zu viele Faktoren, die sich auf den Speicherbedarf auswirken, um einen genauen Wert angeben zu können. Sie müssen also den bereits belegten Speicherplatz als Grundlage nehmen und schätzen, wieviel Aufnahmezeit noch verfügbar ist.

Speicherplatz auf der Karte optimieren

Wenn der Speicherplatz auf der Karte knapp wird – besonders nachdem Sie viel editiert, gelöscht oder rückgängig gemacht haben –, kann es erforderlich sein, die Daten auf der Karte zu *optimieren*.

Bevor Sie eine Karte optimieren, empfehlen wir Ihnen, Ihre Songs zu sichern. Sollte sich nämlich auch nur ein Bit aus dem Staub machen, wäre Ihre Arbeit nicht mehr zu gebrauchen!

1 Wählen Sie im Menü CARD die Option CARD OPTIMIZE:

```
Card Optimize

 Sure?>>[ENTER]
```

2 Drücken Sie ENTER, um die Daten zu optimieren.

Während der Optimierung ist ein Sternchen zu sehen, anschließend wird wieder das CARD-Menü angezeigt.

WICHTIG

Um Speicherplatz freizugeben, können Sie auch nicht mehr benötigte SMF-Dateien, MP3-Dateien oder Songs über das CARD-Menü löschen.

Wie Songs gespeichert werden

Sie können maximal vier Songs auf der CF-Karte im Pocketstudio 5 speichern, unabhängig von der Größe der Karte und der Songs.

Wie oben erläutert, besteht ein Song aus drei Dateien in einem Ordner. Der Ordner ist immer mit `Songx` bezeichnet, wobei x eine Zahl zwischen 1 und 4 ist.

Der acht Zeichen lange Songname befindet sich in der Datei mit der Endung `.100` (z.B. `songname.100`). Wenn Sie den Namen dieser Datei auf Ihrem Computer ändern und anschließend auf das Pocketstudio 5 zurück übertragen, werden Sie feststellen, dass sich der Name des Songs nicht geändert hat. Ein Song muss also immer auf dem Pocketstudio 5 umbenannt werden.

Wenn Sie Songs auf Ihrem Computer archivieren möchten, können Sie die Ordner mit aussagekräftigeren Namen versehen. Nach dem Zurückübertragen auf das Pocketstudio 5 werden Sie auf diesen Song jedoch nicht zugreifen können. Sie müssen deshalb den Ordner zuvor mit dem Originalnamen `SONGx` versehen.

Beim Austauschen von Songs zwischen Ihrem Computer und dem Pocketstudio 5 (gleichgültig in welcher Richtung) müssen immer alle Dateien gemeinsam übertragen werden um sicherzustellen, dass alle Dateien zum selben Song gehören.

Ihr Pocketstudio 5 kann mit einem der folgenden Computer-Betriebssysteme kommunizieren:

- Microsoft Windows 98 SE (Second Edition)
- Microsoft Windows Me
- Microsoft Windows 2000 (Workstation und Professional)
- Microsoft Windows XP (Home und Professional)
- Mac OS 9.x

Das Pocketstudio 5 *kann nicht* unter Microsoft Windows 95, Microsoft Windows 98 (first edition) oder

Microsoft Windows NT (alle Versionen) angesprochen werden.

Wenn Sie das Pocketstudio 5 mit Microsoft Windows 98 SE ansprechen wollen, muss ein Treiber von der mitgelieferten CD-ROM installiert werden.

WICHTIG

Ihr Pocketstudio 5 wurde sorgfältig getestet und sollte problemlos mit allen modernen Computern zusammenarbeiten. Dennoch ist nicht auszuschließen, dass es Konfigurationen oder Computermodelle gibt, die den Zugriff auf das Pocketstudio 5 verweigern. Angesichts der Vielzahl möglicher Computerkonfigurationen kann Tascam keine Garantie für die Zusammenarbeit Ihres Computers mit dem Pocketstudio 5 übernehmen.

Das Pocketstudio 5 mit einem Computer verbinden (außer Windows 98 SE)

1 **Vergewissern Sie sich, dass das Pocketstudio 5 noch nicht mit dem Computer verbunden und ausgeschaltet ist.**

2 **Drehen Sie die Lautstärke der Eingänge und der Kopfhörer herunter, und schieben Sie den MASTER-Fader nach unten.**

3 **Halten Sie die ENTER-Taste gedrückt, während Sie das Pocketstudio 5 einschalten.**

Auf dem Display wird `USB MODE` angezeigt.

4 **Verbinden Sie jetzt das Pocketstudio 5 und den Computer über ein handelsübliches USB-Kabel.**

Der Computer sollte das Pocketstudio 5 nun erkennen und als Wechseldatenträger anzeigen, mit dem Sie Daten austauschen können.

Um das Pocketstudio 5 vom Computer zu trennen, folgen Sie den Anweisungen Ihres Betriebssystems über das Trennen von Wechseldatenträgern, wie im *Einführungshandbuch* zusammengefasst.

Das Pocketstudio 5 mit einem Computer verbinden (Windows 98 SE)

Um das Pocketstudio 5 unter Windows 98 SE zu betreiben, muss ein Treiber von der CD-ROM installiert werden.

1 **Schließen Sie das Pocketstudio 5 wie oben beschrieben an, so dass der USB-Modus aktiv ist.**

Auf dem Computer erscheint der Hardware-assistent.

2 **Klicken Sie auf** `Weiter`**.**

3 **Wählen Sie** `Nach einem passenden Treiber für das Gerät suchen`**, und klicken Sie auf** `Weiter`**.**

4 **Legen Sie die CD-ROM in das Laufwerk, wählen Sie** `CD-ROM-Laufwerke`**, und klicken Sie auf** `Weiter`**.**

5 **Sobald Windows den Treiber gefunden hat, klicken Sie auf** `Weiter`**.**

6 **Nachdem der Treiber kopiert wurde, klicken Sie auf** `Beenden`**.**

Der Treiber ist nun installiert, und das Pocketstudio 5 erscheint als Wechseldatenträger.

Songs verwalten

Beim Pocketstudio 5 wird ein Aufnahmeprojekt als *Song* bezeichnet. Ein Song beinhaltet die Audioinformationen und alle anderen Daten und Einstellungen, die Sie eingerichtet oder erzeugt haben und die gespeichert, editiert und gelöscht werden können.

Denken Sie daran, einen Song immer dann von Hand (mithilfe des Menüs) zu speichern, wenn Sie etwas anderes als die Audiodaten geändert haben, da solche Änderungen nicht automatisch gespeichert werden. Ob Sie Patterns oder andere Parameter des Tongenerators ändern oder Namen editieren – wenn Sie sie nicht speichern, gehen die Änderungen beim Ausschalten verloren.

Einen neuen Song anlegen

So erzeugen Sie einen neuen Song:

1 Wählen Sie im CARD-Menü die Option SONG LOAD:

```
▶New Song
 SONG1

   Load>>[ENTER]
```

2 Vergewissern Sie sich, dass New Song markiert ist, und drücken Sie ENTER.

Während des Zugriffs auf die Karte wird ein Sternchen angezeigt, dann erscheint die Meldung Complete. Das Pocketstudio hat einen neuen Song mit dem Namen SONGx eingerichtet, wobaei x die nächste verfügbare Songnummer ist (auch wenn der oder die anderen Songs umbenannt wurden).

Ein Song kann auch automatisch eingerichtet werden, wenn Sie eine Karte formatieren (siehe unten).

Ein neuer Song kann umbenannt werden, wie nachfolgend beschrieben.

Auf einer Karte können maximal vier Songs gespeichert werden, egal wie viel Speicherplatz noch vorhanden ist.

Einen Song laden und umbenennen

Sie können einen Song jederzeit umbenennen.

Falls der entsprechende Song noch nicht geladen ist (also auf der Statusseite nicht angezeigt wird), laden Sie ihn nach dem oben beschriebenen Verfahren.

1 Öffnen Sie im Menü CARD das Menü SONG EDIT, und wählen Sie dort SONG NAME:

```
Song Name
Name   :SONG2
```

2 Ändern Sie den Namen mithilfe der Cursortasten und des Rads, wie im *Einführungshandbuch* beschrieben.

3 Speichern Sie den Song, da das Pocketstudio 5 die Namensänderung nicht automatisch speichert. Einzelheiten dazu siehe unten.

Einen Song löschen

Durch Löschen eines Songs geben Sie Speicherplatz auf der Karte frei.

1 Öffnen Sie im Menü CARD das Menü SONG EDIT, und wählen Sie SONG DELETE.

Die Liste mit den verfügbaren Songs wird angezeigt:

```
▶SONG1
 SONG2

 Delete>>[ENTER]
```

2 Wählen Sie den zu löschenden Song mit dem Rad aus, und drücken Sie ENTER.

3 Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit ENTER/YES.

Der Song wird gelöscht. Wenn Sie den Song gelöscht haben, der gerade geladen war, erscheint nun die Seite zum Laden eines Songs.

Wenn der gelöschte Song der einzige auf der Karte war, und Sie keinen neuen Song anlegen, wird anstelle des Songtitels No Data auf der Statusseite angezeigt.

WICHTIG

Diesen Schritt können Sie nicht rückgängig machen. Wenn Sie einen Song gelöscht haben, sind die Daten für immer verloren. Löschen Sie einen Song nur, wenn Sie ihn wirklich nicht mehr benötigen oder wenn Sie eine Sicherheitskopie auf Ihrem Computer angelegt haben.

Einen Song speichern

Audiodaten werden vom Pocketstudio 5 automatisch nach jedem Aufnahmevorgang gespeichert. Ein Song besteht jedoch nicht nur aus Audiodaten, er beinhaltet auch Informationen über die Songstruktur, die Patterns, Effekte und anderes mehr.

Um diese Informationen zu bewahren, müssen Sie den Song speichern:

1 Öffnen Sie das `CARD`-Menü, wählen Sie `SONG SAVE`, und drücken Sie ENTER.

2 Drücken Sie ENTER (zweimal), um die Sicherheitsfragen mit „Ja“ zu beantworten und den Song zu speichern.

Der vorhandene Song wird überschrieben.

Songs mit anderen Pocketstudio-Anwendern austauschen

Da Songs auf dem Pocketstudio 5 aus einer Ansammlung von Dateien in einem Ordner bestehen, lassen sie sich leichter per E-Mail versenden, wenn man sie zuvor mit einem Packprogramm zusammengefasst und komprimiert hat.

Bei Windows-Anwendern hat sich für solche komprimierten Dateien das „zip“-Format durchgesetzt, das auch auf dem Macintosh inzwischen durchaus üblich ist. Für Windows-Anwender bietet sich die Shareware WinZip an, die man einige Zeit kostenlos testen kann und anschließend registrieren sollte. Winzip kann man direkt von der Website http://www.winzip.com oder von einer der vielen Shareware-Sites herunterladen. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms, um WinZip auf Ihrem Windows-Rechner einzurichten.

WICHTIG

Einige Mailprogramme akzeptieren möglicherweise dennoch keine ZIP-Anhänge (besonders in größeren Unternehmen), da sie dort als mögliche Quelle für Viren betrachtet werden. Ebenso sollten Sie bedenken, dass viele E-Mail-Server nur Mails bis zu einer bestimmten Größe verarbeiten. Versuchen Sie herauszubekommen, welche Beschränkungen für den Mailserver Ihres Internetproviders gelten und welche Datenmengen der Empfänger entgegennehmen kann.

Einen Pocketstudio-5-Song versenden

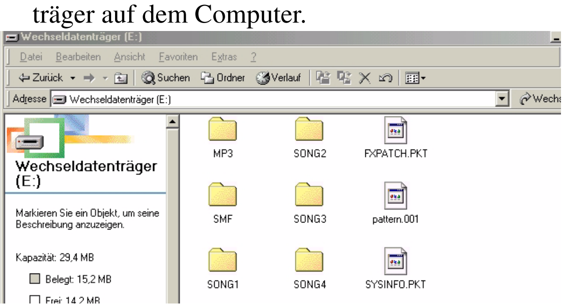
Anhand dieses Beispiels wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie einen Song Ihres Pocketstudio 5 an einen Freund versenden, der ebenfalls ein Pocketstudio 5 besitzt. Keine Sorge, die Vorgehensweise wirkt vielleicht zunächst erschreckend, letztlich ist sie aber überraschend einfach.

Abhängig von der Konfiguration Ihres Computers können die Darstellungen eventuell abweichen.

1 Schalten Sie das Pocketstudio 5 aus, und verbinden Sie es mit einem freien USB-Anschluss Ihres Computers.

2 Halten Sie die ENTER-Taste gedrückt, während Sie das Pocketstudio 5 einschalten.

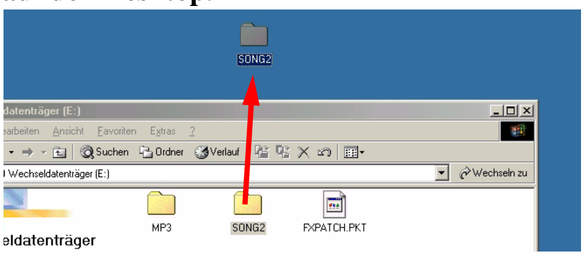
Das Pocketstudio 5 erscheint als Wechseldatenträger auf dem Computer.



Die Songs sind als Ordner dargestellt. In diesem Beispiel sind vier Songs, `SONG1` bis `SONG4`, auf der Speicherkarte des Pocketstudio 5 enthalten.

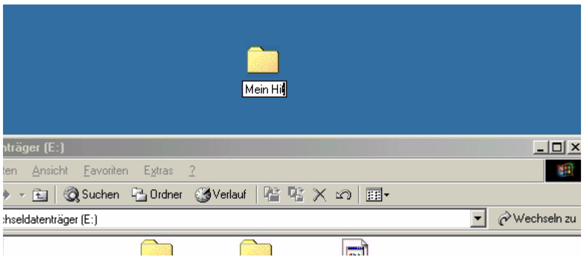
Um `Song2` zu sichern, werden wir den Ordner auf den Computer kopieren und in `Mein Hit` umbenennen (Sie können Ihre Ordner natürlich nennen wie Sie wollen!).

3 Ziehen Sie den Songordner des Pocketstudio 5 auf den Desktop.



4 Klicken Sie mit der zweiten Maustaste (bei Rechtshändern ist dies die rechte Maustaste) auf den kopierten Ordner, und wählen Sie

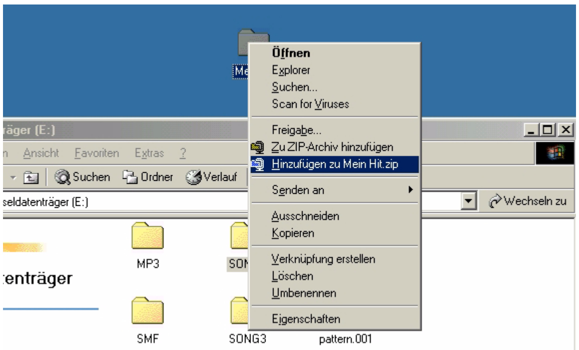
`Umbenennen` aus dem Kontextmenü. Geben Sie `Mein Hit` als neuen Namen ein.



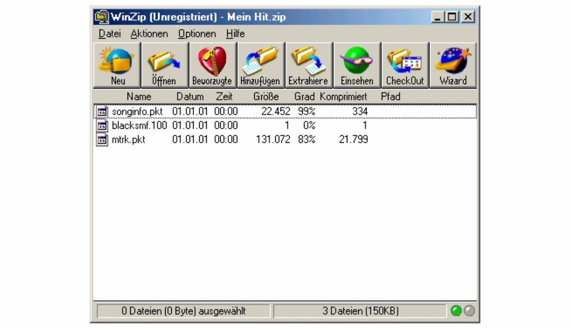
Nun ist es an der Zeit den Ordner zu komprimieren, so dass er weniger Platz beansprucht.

5 Klicken Sie noch einmal mit der zweiten Maustaste auf den Ordner `Mein Hit`, und wählen Sie `Hinzufügen zu Mein Hit.zip`.

Wenn dieser Eintrag nicht vorhanden ist, müssen Sie Winzip von Hand starten und das Archiv ebenfalls von Hand erstellen.



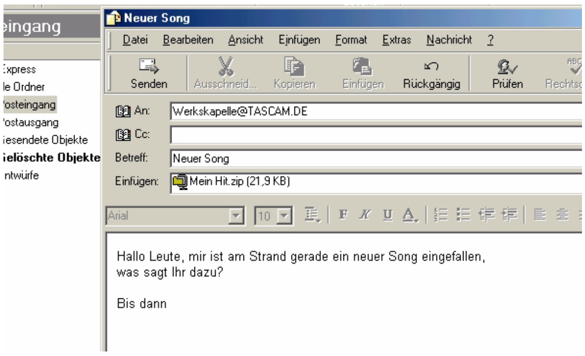
Winzip startet nun und erstellt ein komprimiertes Archiv des Ordners `Mein Hit` mit der Bezeichnung `Mein Hit.zip` an gleicher Stelle. Wenn Sie sich das Ergebnis ansehen wollen (Inhalt, Kompressionsverhältnis usw.), doppelklicken Sie die Datei `Mein Hit.zip`.



WICHTIG

Wenn der Song eine SMF-Datei als Begleitmusik verwendet, vergessen Sie nicht diese SMF-Datei ebenfalls in das Archiv zu packen, bevor Sie die Datei verschicken.

6 Starten Sie Ihr Mailprogramm, schreiben Sie Ihre Nachricht, und fügen Sie das Archiv als Anhang an die Nachricht an (je nach Mailprogramm sind dazu unterschiedliche Schritte erforderlich).



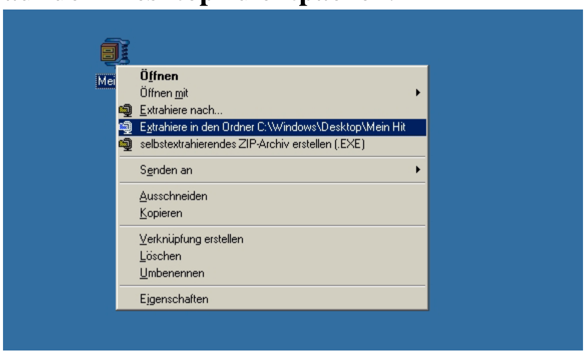
Da der Anhang ziemlich groß sein kann, dauert es möglicherweise eine Weile, bis die Mail versendet ist.

Einen Pocketstudio-5-Song empfangen

Wenn Sie einen Song mit einer E-Mail erhalten, die wie hier beschrieben erstellt wurde, müssen Sie den Vorgang umkehren, um an den Songordner zu gelangen.

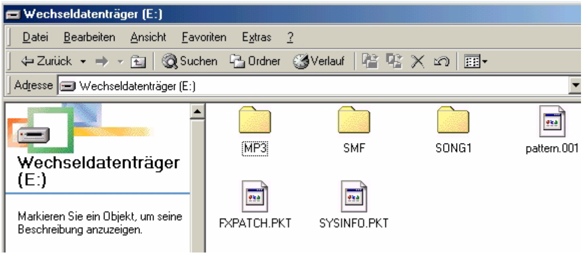
1 Speichern Sie den Anhang der empfangenen Mail (in unserem Beispiel `Mein Hit.zip`) auf dem Desktop.

2 Klicken Sie mit der zweiten Maustaste auf `Extrahiere in den Ordner...`, um den Song auf dem Desktop zu entpacken.

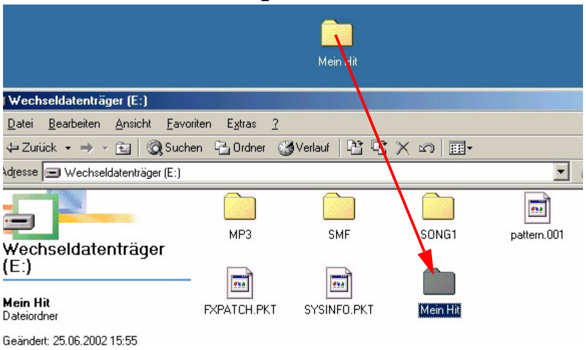


3 Verbinden Sie das ausgeschaltete Pocketstudio 5 mit Ihrem Computer, und schalten Sie es dann bei gedrückter ENTER-Taste ein.

Das Pocketstudio 5 erscheint als Wechseldatenträger auf Ihrem Computer.



4 Ziehen Sie den Ordner `Mein Hit` auf den Wechseldatenträger, um ihn auf das Pocketstudio 5 zu kopieren.



5 Benennen Sie den Ordner `Mein Hit` auf dem Pocketstudio 5 nun um in `SONGx` (`x` muss eine Zahl zwischen eins und vier sein, ein Ordner mit gleichem Namen darf aber noch nicht vorhanden sein).



6 Schalten Sie nun das Pocketstudio 5 aus, und trennen Sie es von Ihrem Computer.

Wenn Sie das Pocketstudio 5 wieder einschalten, können Sie den gerade empfangenen Song laden und abspielen (und bespielsweise Ihr Solo hinzuzufügen).

Wenn Sie fertig sind, können Sie den Song zurückschicken, wie oben beschrieben.

Was Sie mit dem Pocketstudio 5 alles machen können

Sicher haben Sie selbst genügend Ideen für den Einsatz Ihres Pocketstudio 5. Hier sind noch einige, an die Sie vielleicht noch nicht gedacht haben:

- Stellen Sie die beiden Eingänge auf Line-Pegel ein und speisen Sie sie mit zwei Aux-Sends (Ausspielwegen) eines Mischpults während eines Live-Auftritts, um eine Stereoaufnahme herzustellen.
- Wenn Sie eine Cover-Band haben, füttern Sie das Pocketstudio 5 mit Stereo-MP3s der Originale, um die Songs üben zu können.
- Wenn Sie Alleinunterhalter sind, zeichnen Sie Ihre MIDI-Begleitung in SMF-Dateien auf, die Sie in das Pocketstudio 5 laden und zu Ihrer nächsten Veranstaltung mitnehmen. Schließen Sie ein MIDI-Keyboard, ein Mikrofon und ein paar Aktivboxen an, und legen Sie los! Sie können sogar noch einen befreundeten Gitarristen mitmachen lassen.
- Wenn Sie einen Sänger oder Sologitarristen aufnehmen möchten, erstellen Sie eine einfache SMF-Datei als Begleitung, die Sie ihm mit nach Hause geben, um das Stück auf dem Pocketstudio 5 zu üben. Sobald er das Stück beherrscht, kann er ins Studio kommen und seinen Teil zur richtigen Begleitung einsingen/einspielen.
- Egal, wohin Sie das Pocketstudio 5 mitnehmen – die Inspiration überkommt Sie vielleicht sogar am Strand! Dank Batteriebetrieb können Sie Ihre Ideen überall aufnehmen. Der Line-Ausgang lässt sich mit Ihrem Stereoanlage im Auto verbinden, wenn ein Kassettenadapter oder ein Line-Eingang vorhanden ist.
- Wenn Sie Gitarrist oder Sänger aber kein MIDI-Spezialist sind, können Sie auf Basis Ihrer Ideen jemand anderen die MIDI-Begleitung arrangieren lassen und Ihren akustischen Teil dann hinzufügen.
- Laden Sie SMF-Dateien (natürlich nur legale, frei erhältliche) aus dem Internet und spielen oder singen Sie dazu.
- Sie können das Pocketstudio 5 sogar als Speichermedium zum Austausch langweiliger Dinge wie Textdateien und Tabellen verwenden. Ihre Digitalkamera verwendet möglicherweise die gleichen CF-Karten.

MIDI Implementation Chart

```
 TASCAM 4-track Recorder/MIDI Arranger/MP3 Encoder      date:2002.05.20
 Model Pocketstudio 5   MIDI Implementation Chart        Version : 1.00
+-----------------------------------------------------------------------+
:                   :  Transmitted   :   Recognized    :     Remarks     :
:      Function     :                :                 :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Basic    Default   : x              : 1-16 (*1)       :                 :
:Channel  Changed   : x              : 1-16            :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:         Default   : x              : Mode 3          :                 :
:Mode     Messages  : x              : x               :                 :
:         Altered   : ************** :                 :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Note               : x              : 0 - 127         :                 :
:Number : True voice: ************** : 0 - 127         :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Velocity Note ON   : x              : o               :                 :
:         Note OFF  : x              : x               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:After    Key’s     : x              : o               :                 :
:Touch    Ch’s      : x              : x               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Pitch Bender       : x              : o               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:          0, 32    :                :                 : Bank Select     :
:          1        :                :                 : Modulation      :
:          5        :                :                 : Portamento time:
: Control  6, 38    :                :                 : Data entry      :
:          7        :                :                 : Volume          :
: Change   10       :                :                 : Panpot          :
:          11       :                :                 : Expression      :
:          64       :                :                 : Hold 1          :
:          65       :                :                 : Portamento      :
:          66       :                :                 : Sostenuto       :
:          67       :                :                 : Soft            :
:          80       :                :                 : Reverb program  :
:          81       :                :                 : Chorus program  :
:          91       :                :                 : Reverb send     :
:          93       :                :                 : Chorus send     :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Prog               : x              : o               :                 :
:Change : True #    :                : 0-127           :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:System Exclusive   : x              : o               :                 :
:                   :                :                 :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:System : Song Pos  : x              : x               :                 :
:       : Song Sel  : x              : x               :                 :
:Common : Tune      : x              : o               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:System    :Clock   : x              : x               :                 :
:Real Time :Commands: x              : x               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Aux  :Local ON/OFF : x              : x               :                 :
:     :All Notes OFF: x              : o               :                 :
:Mes- :Active Sense : x              : x               :                 :
:sages:Reset        : x              : o               :                 :
:-------------------+----------------+-----------------+-----------------:
:Notes:             :*1 In Pattern playback mode, channel 1 only         :
+-----------------------------------------------------------------------+
  Mode 1 : OMNI ON,  POLY     Mode 2 : OMNI ON,  MONO           o : Yes
  Mode 3 : OMNI OFF, POLY     Mode 4 : OMNI OFF, MONO           x : No
```

Technische Daten

INPUT A, GUITAR/LINE (6,3-mm-Klinke)	
Nominalimpedanz	GUITAR: 600 kΩ
	LINE: 12 kΩ
Nominalpegel	LINE: –10 dBV
	GUITAR: –15 dBV
Max. Eingangspegel	LINE: +4 dBV (1,58 V)
INPUT B, MIC (3,5-mm-Klinke, Umschalter in Stellung BUILT-IN MIC)	
Nominalimpedanz	MIC: 2,2 kΩ
Eingangspegel	MIC: –40 dBV
Versorgungsspannung für Mikrofon	2 V
INPUT B, MIC/LINE, (6,3-mm-Klinke, Umschalter in Stellung MIC/LINE)	
Nominalimpedanz	MIC/LINE: 12 kΩ
Nominalpegel	LINE: –10 dBV
	MIC: –40 dBV
Maximalpegel	LINE: +4 dBV (1,58 V)
LINE OUTPUT (3,5-mm-Stereoklinke)	
Nominalimpedanz	<50 kΩ
Nominalpegel	–10 dBV (0,316 V)
Maximalpegel	–1 dBV (0,891 V)
PHONES OUTPUT (3,5-mm-Stereoklinke)	
Impedanz	>16 Ω
Max. Ausgangsleistung	25 mW + 25 mW (an 30 Ω)
Digitale Audiodaten	
Auflösung	24 Bit (interner DSP), 16-Bit-A/D- und -D/A-Wandler
Samplingfrequenz	44,1 kHz
Fremdspannungsabstand (IHF-A, LINE INPUT bis LINE OUTPUT)	87 dB
Verzerrung (THD, 1 kHz, 30 kHz LPF, LINE INPUT bis LINE OUTPUT)	0,01%
Frequenzbereich (+0,5 dB, –3 dB)	20 Hz – 20 kHz, ±1,0 dB

TASCAM
TEAC Professional Division

POCKETSTUDIO 5

TEAC CORPORATION
Phone: (0422) 52-5082 3-7-3, Nakacho, Musashino-shi, Tokyo 180-8550, Japan

TEAC AMERICA, INC.
Phone: (323) 726-0303 7733 Telegraph Road, Montebello, California 90640

TEAC CANADA LTD.
Phone: 905-890-8008 Facsimile: 905-890-9888 5939 Wallace Street, Mississauga, Ontario L4Z 1Z8, Canada

TEAC MEXICO, S.A. De C.V
Phone: 5-851-5500 Campesinos No. 184, Colonia Granjes Esmeralda, Delegaacion Iztapalapa CP 09810, Mexico DF

TEAC UK LIMITED
Phone: 01923-819699 5 Marlin House, Croxley Business Park, Watford, Hertfordshire. WD1 8TE, U.K.

TEAC DEUTSCHLAND GmbH
Phone: 0611-7158-260 Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

TEAC FRANCE S. A.
Phone: 01.42.37.01.02 17 Rue Alexis-de-Tocqueville, CE 005 92182 Antony Cedex, France

TEAC BELGIUM
Phone: +49-611-7158-260 Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

TEAC NEDERLAND
Phone: +49-611-7158-260 Bahnstrasse 12, 65205 Wiesbaden-Erbenheim, Germany

TEAC AUSTRALIA PTY.,LTD. A.B.N. 80 005 408 462
Phone: (03) 9672-2400 Facsimile: (03)9672-2249 280 William Street, Port Melbourne, Victoria 3000, Australia

TEAC ITALIANA S.p.A.
Phone: 02-66010500 Via C. Cantù 11, 20092 Cinisello Balsamo, Milano, Italy

Printed in Germany · © Juli 2002 TEAC Corporation